Shining Resonance
collection of visual materials

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

序

f o r e w o r d

7年半ぶりに据え置きゲーム機でのリリースとなった『シャイニング・レゾナンス』はいかがだったでしょうか？

ファンのみなさんからもリクエストが多く私にとっても長年の夢だった、Tonyさんのキャラクターを高解像度の3Dモデル化して自在に動かすことのできる王道のファンタジーRPG。

Tonyさんをはじめとした開発スタッフ陣の力、そして機会を得て、ようやく実現することができました。

この本には、そんな『レゾナンス』の世界を形作ったさまざまな欠片が詰まっています。

Tonyさんの繊細なタッチが美しい設定画、さらにイラストと見まがうほどにイラスト調に表現されたキャラクターの3Dモデル。そして、世界観を彩る美しい美術設定の数々。

すべてのピースが揃って、この作品は生まれました。

この世界とキャラクターたちが、末永く愛されることを願って―――。

（セガゲームス 『シャイニング』シリーズ
プロデューサー　澤田剛）

目次

contents

カバーイラストについて

今回の表紙は作中でも感慨深いエルフの三人娘をテーマに描きました。

いつもいっしょに駆け回った故郷の森。
暖かな午後の日差しのなかで流れる穏やかな時間。
幻想か…在りし日の思い出なのか、それとも……。

この絵にはいろいろな想いと意味がこめられています。
物語のエンディングを迎えてからもう一度見てほしい、そんなイラストです。

(キャラクターデザイン&イラスト　Tony)

ゲーム発売後に出たサントラCDならではの、敵味方の歌姫ヒロインコンビです。白と黒の対照的な組み合わせが印象的に見えるように、流れる髪の毛を装飾的な曲線でひとまとめにするなど、一体感のあるデザインにしました。(Tony)

キングレコード『シャイニング・レゾナンス ミュージック コレクション』ジャケット

週刊ファミ通2014年5月29日号　表紙

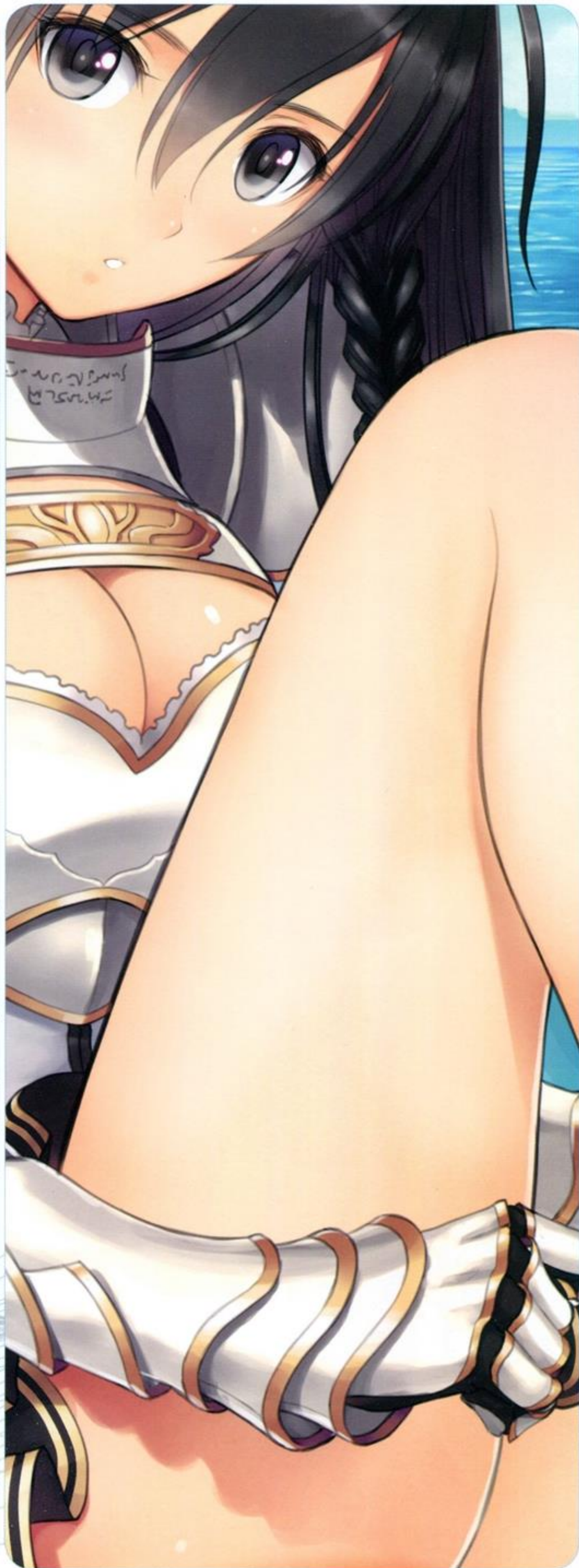
攻略本『シャイニング・レゾナンス　コンプリートガイド』表紙

週刊ファミ通2014年12月25日号　綴じ込みポスター

（ビジュアル制作：フライトユニット）

清流と戯れる蒼き妖精

ソフマップ 予約特典B2タペストリー

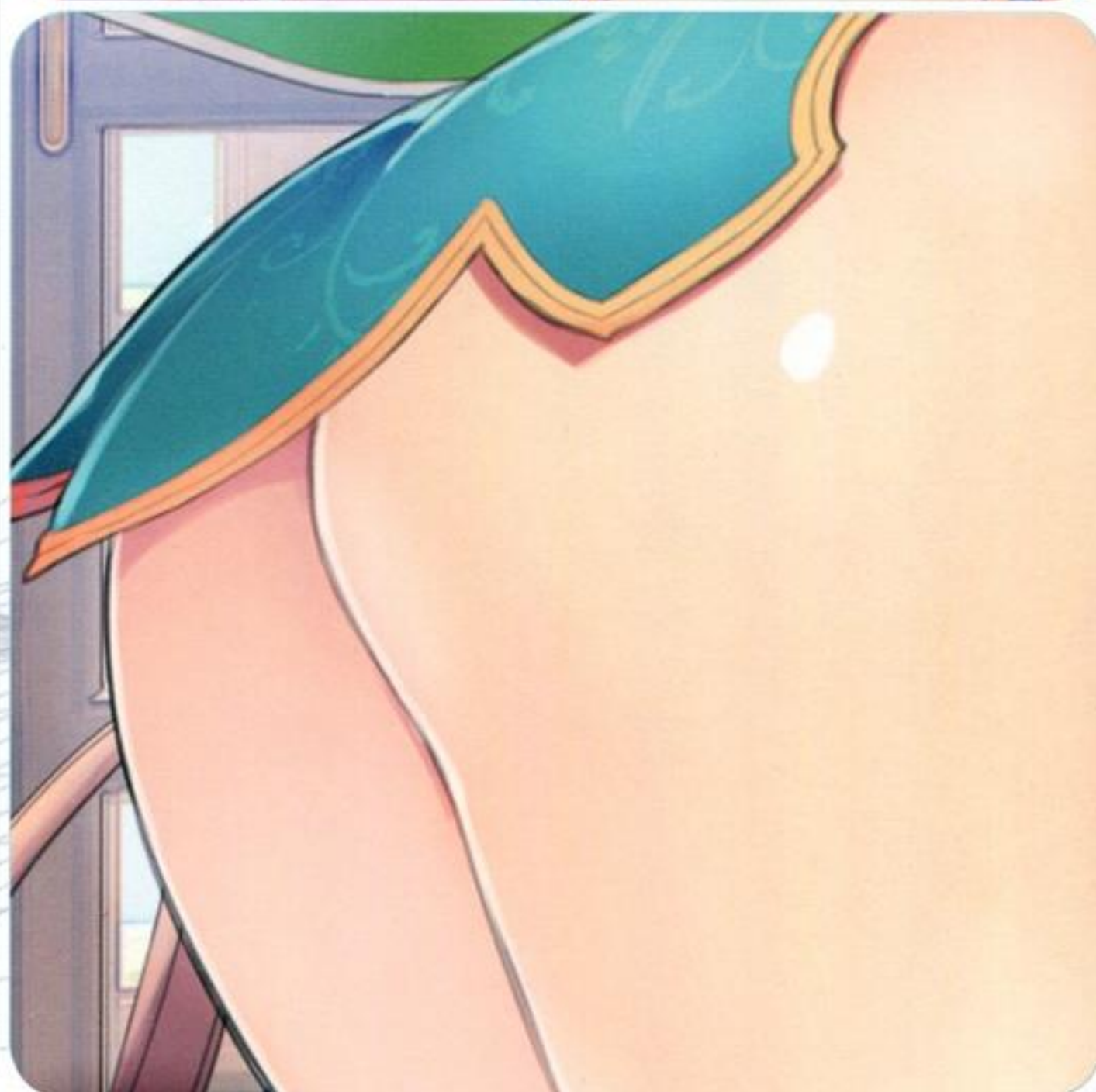
今回のショップさん向け描き下ろしは、全体的にフトモモをアピールすることをコンセプトにしてみました。キリカの服装は下半身の露出が少ないのでスカートをたくし上げて、前からでもお尻のラインがチラリと見えるフェティッシュな感じで描きました。はいてない系です(笑)。(Tony)

渚のプリンセス

WonderGOO 予約特典B2タペストリー

海辺で水浴びのために鎧を脱いでるようなシチュエーションで。胸の谷間と脚線美を披露している、ちょっと無防備でほんわかかわいい雰囲気のソニアを描いてみました。はいてないと思います……たぶん(笑)。(Tony)

恋の魔法は修行中

いまじん 予約特典A1判布ポスター

はいていない系の、お尻をこれでもかというくらいセクシーポーズでアピールしたリンナです。もともと色っぽいコスチュームを最大限味わえる、狙いすましたアングルで描いてみました。フロマージュがうらやましいですよね(笑)。(Tony)

ボクと彼女の鏡界線

アニメイト 予約特典枕カバー

なんだか背徳感のある少年少女の差分がお得なイラストです。おへそがポイントかな。脱ぎかけですが、性別を判別しにくい中性的な感じに見えるように描いています。“男の娘”なのか男装少女なのか男女別人なのか、見る人がザワザワする感じに(笑)。(Tony)

戦火に咲く黒き華

ゲーマーズ 予約特典B2タペストリー

基本的には敵のヒロインらしくカッコよく凛々しい雰囲気を重視して描いています。ただし、重厚な鎧に包まれながらも唯一貴重な肌が露出しているフトモモを、最大限アピールすることは忘れずに(笑)。(Tony)

ゲーム内イベントビジュアル「囚われの少年」

ゲーム内イベントビジュアル「秋の共鳴」

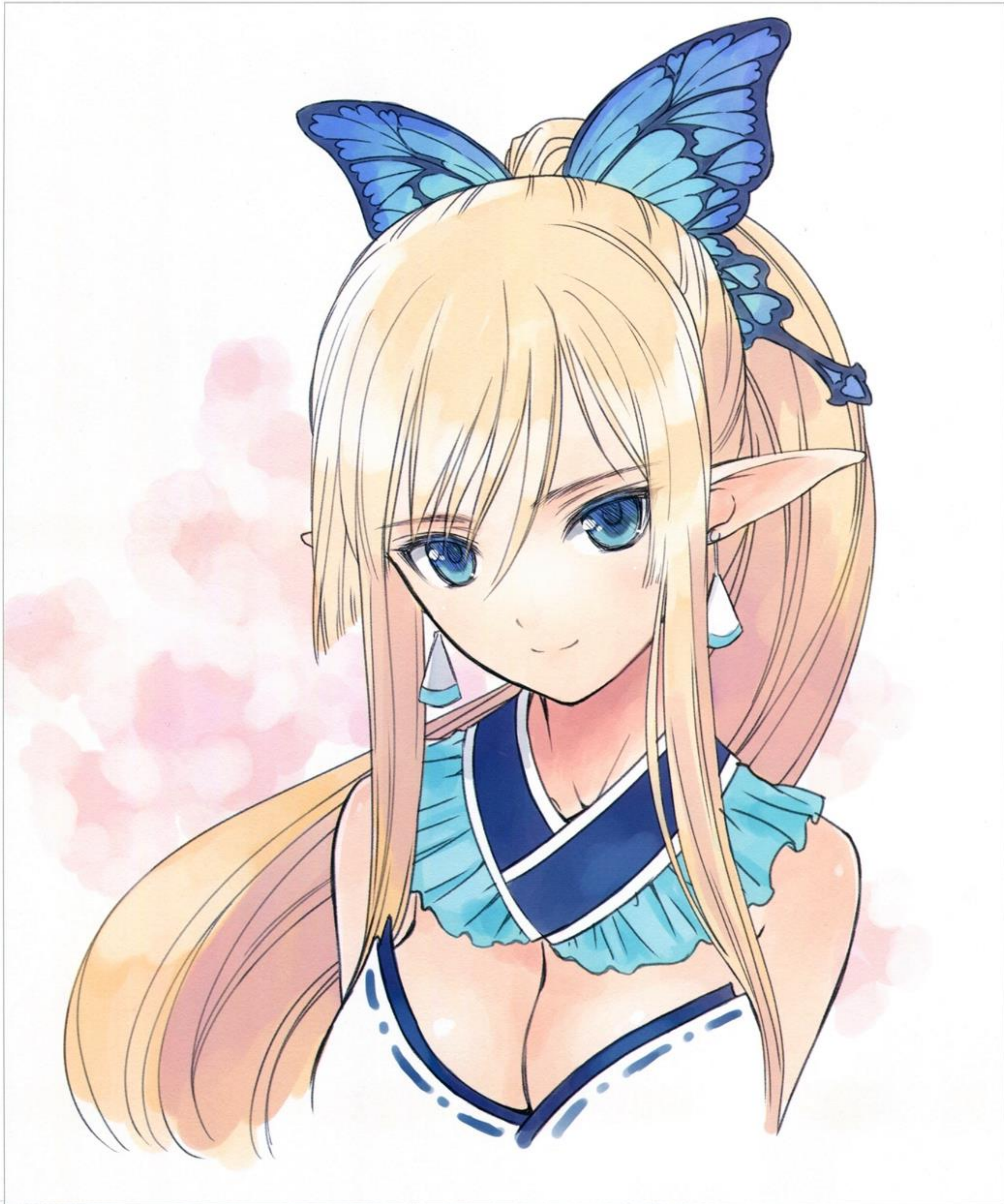
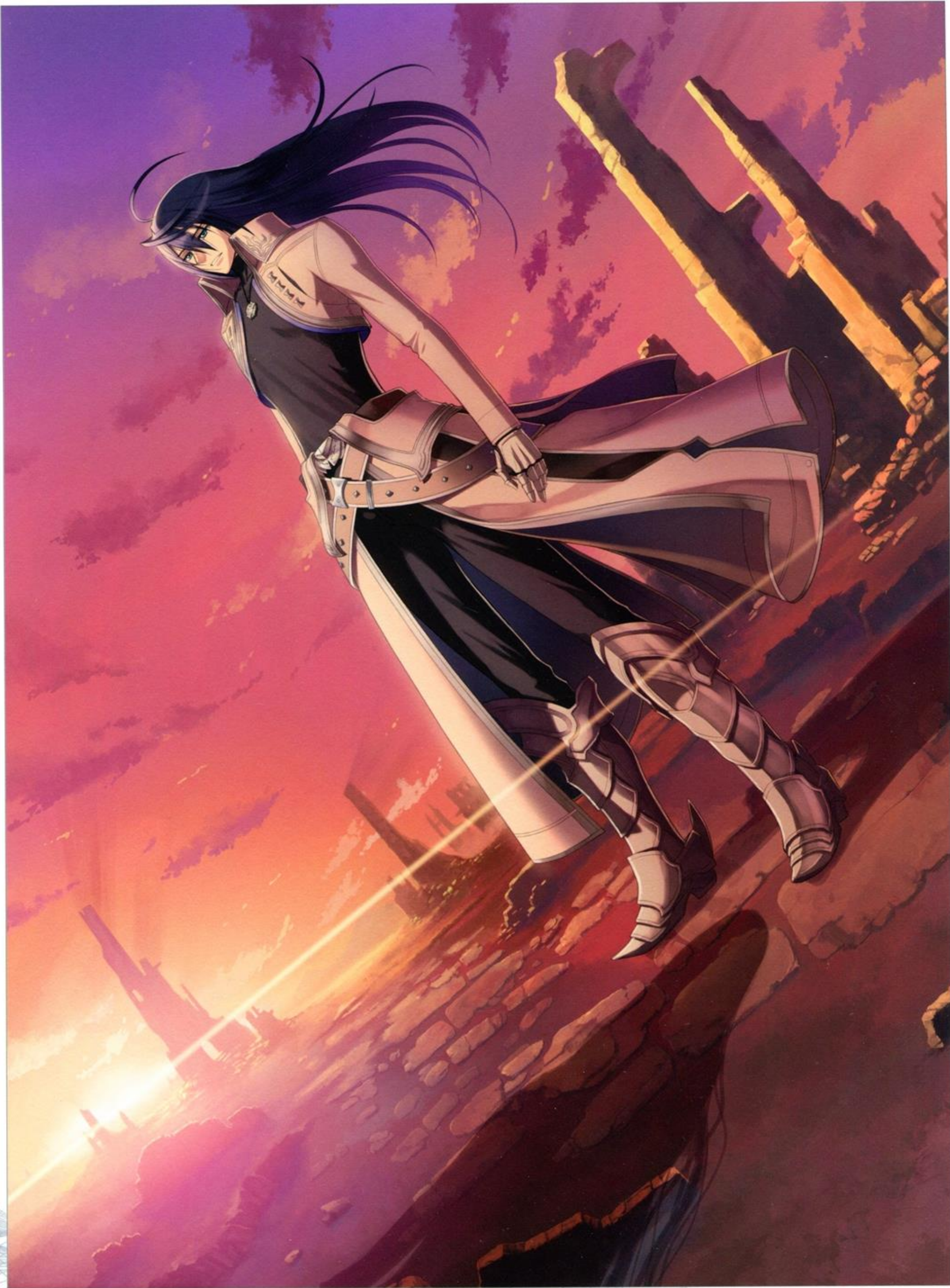
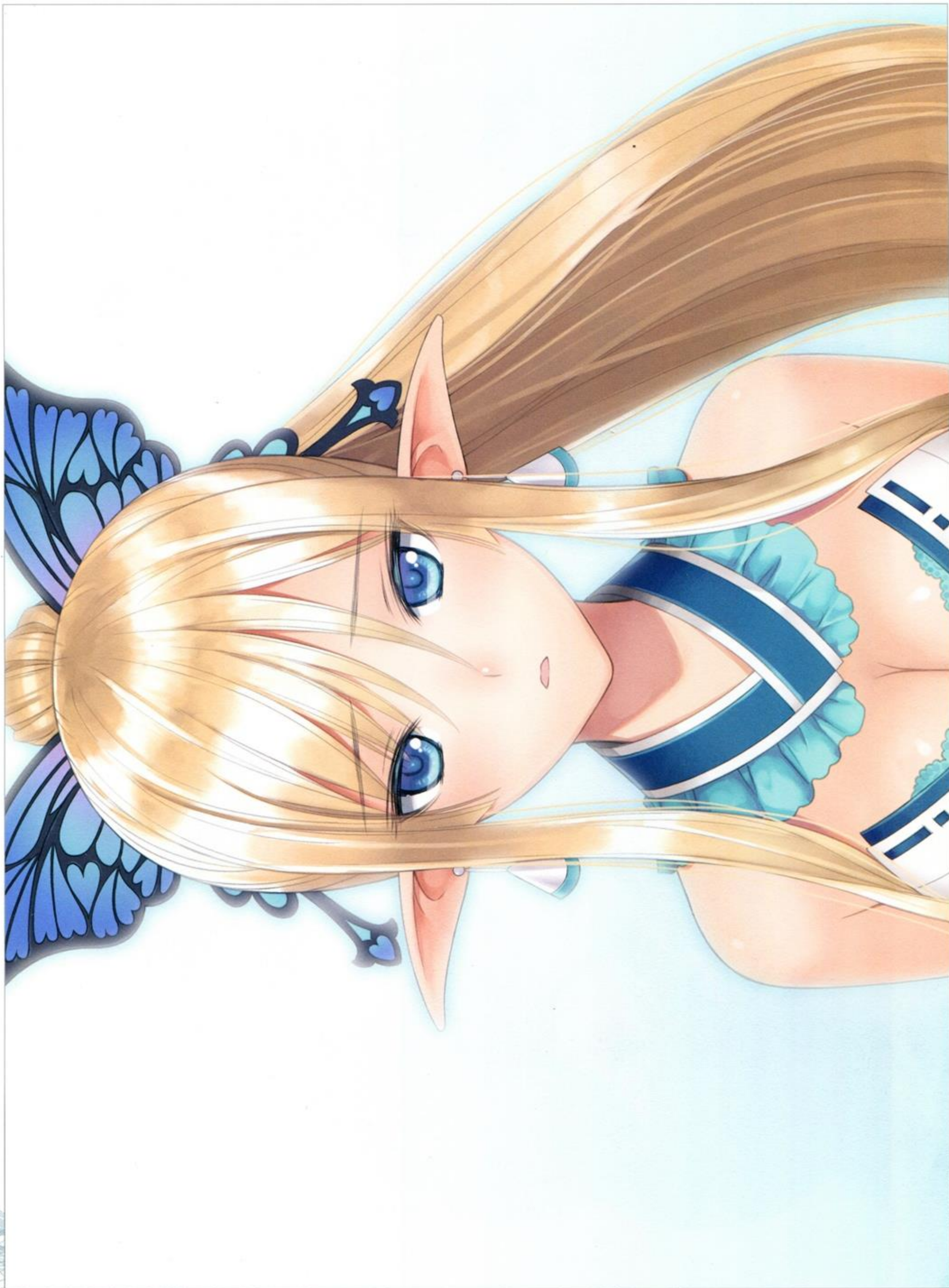
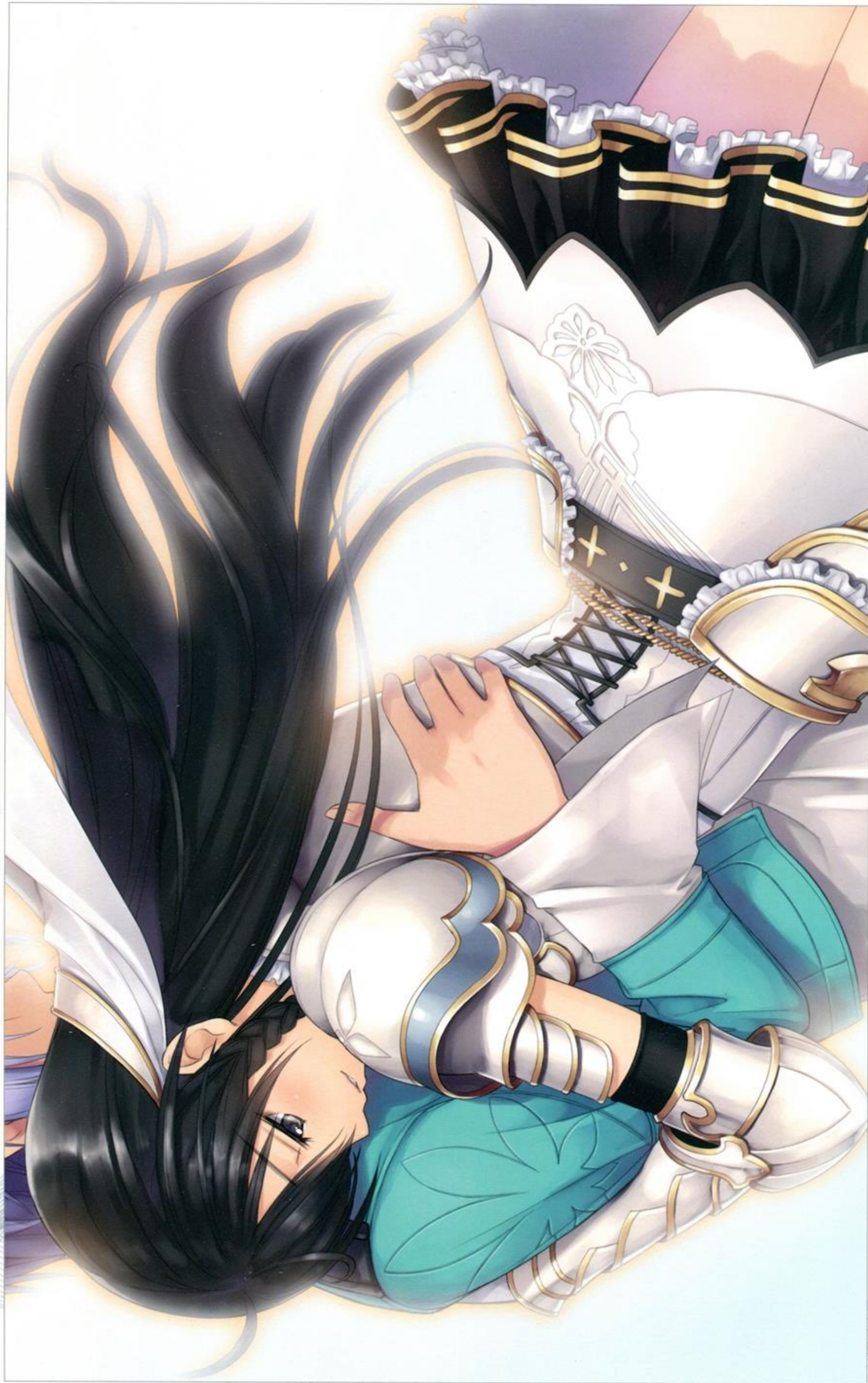
ゲーム内イベントビジュアル「黄昏に染まる剣」

ゲーム内イベントビジュアル「宿命の刃」

ゲーム内イベントビジュアル「巫女とのなれそめ」

ゲーム内イベントビジュアル「姫様の初恋」

ゲーム内イベントビジュアル「ともに平和を」

ゲーム内イベントビジュアル「ふたりのキモチ」

Chapter 1

登場人物

Characters

Shining Resonance collection of visual materials

「物語を作る前にまずキャラクターをデザインする、そしてメインキャラクター全員が主役級の魅力を備えるという、私とTonyさんが『シャイニング・ウィンド』のころにやっていたやり方に回帰しています。Tonyさんの事務所の場所が距離的に近くなったことで、コミュニケーションを密にして、イメージを深く共有し、いままで以上に濃密にキャラクターづくりを進められたと思います。あと、今回はパーティメンバーみんなに楽器を持たせようと早い段階で決めていて、竜刃器の基本アイデアは全部私が考えています。紙にラフスケッチを描きながら、特徴やシルエット、楽器の種類も同時に決めていきました。重視したのは「竜刃器はキャラクターと一心同体の存在なので、キャラクターの一部として印象的なデザインにする」ということで、それを担当のメディア・ビジョンさんが見事に仕上げてくれましたね。（澤田P）」

「もし、本当にそれしか手がなくなったら……
僕はきっと……！」

竜の心を持つ少年

ユーマ・イルバーン

Yuma Ilburn

体内に煌竜の魂を宿すハーフエルフの少年で、魔導具のチョーカーに触れることでその力を解放できる。幼いころに暴走事故を起こして以来、煌竜の力を使うことを恐れていたが、仲間との交流を通じて成長し、力を制御する術を会得していく。性格はやさしく思いやりがあるが、気弱で心配性な面も残る。

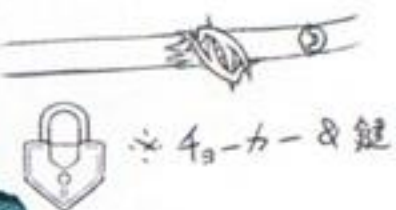
Character Profile

クラス	剣士
使用武器	龍鳴剣 ヴァンデルホーン
種族	ハーフエルフ
性別	男
身長	174cm
声の出演	島﨑信長

髪は襟の内側です。

※チョーカー＆鍵

誕生の逸話

●企画初期段階からバンドを組んで戦うというコンセプトだったので、ビジュアルバンドのメンバーのような雰囲気の衣装にしてみました。少し気弱な性格設定から、線の細いやさしそうな少年に見えるよう意識してます。それでいて、RPGの主人公らしいカッコよさを持たせるというバランスには気を使いました。ジャケットの色は悩みましたが、最終的にけっこう鮮やかな色にして個性を出せたのではないかと思います。(Tony) ●伝説の勇者のような英雄然とした主人公ではなく、強力なドラゴンの力がやさしい少年に宿っているという物語上のイメージを重視。耳が尖っているところは、普通の人間ではないと印象づけるワンポイントとして。あえてファンタジーから離れた現代的な服装にすることで、異質な存在感も持たせてみた感じです。(澤田P)

Tony

設定

表情

(満面笑み)　(微笑)　(真剣1)　(横顔)

(真剣2)　(基本)　(叫び)　(悲しみ)

ユーマ・イルバーン

CG全身

CGバストアップ

モデルのデザイン

メインキャラクターのなかで、ユーマだけは最初ほかのスタッフに作ってもらったのですが、やはりほかのキャラクターとテイストを合わせたかったということと、Tonyさんが描く少年らしさをもう少し出したいと思って、調整しました。また、やさしい性格の少年だと感じたので、強すぎず弱すぎず、主人公としてある程度たくましく、芯のある感じが出せたらいいなと思いながら作っています。ユーマは少し難産だったかも。（フライトユニット・桑田）

CG全身

B.A.N.D

「みんな、行くよ！」
「気持ちを合わせて！」

日輪の煌き

微笑みのなる樹
A Tree with Fruits of Happiness

日輪の煌き

ユーマ・イルバーン

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

正面

斜め

強化後案(作中未登場)

龍鳴剣 ヴァンデルホーン

煌竜の体の一部が武器になっているというコンセプトなので、煌竜自体と合わせてデザインしています。ドラゴンの角の部分が剣となるイメージから、生物っぽさと金属感を融合させたデザインに。(澤田P)

ユーマの想い出

Memories of Yuma

当初は気弱で頼りないユーマだったが、仲間との出会いを通して大きく成長する。不安や迷いと向き合うからこそ、みんなで助け合っていく。そんな思いやりの心を人一倍持っている彼だからこそ、どんな困難にも立ち向かっていけるのだ。

暴走の鎮静

4章「金色に響く奏鳴曲」

煌竜という大きすぎる力の制御に悩んでいたユーマだったが、そのカギは仲間の存在と、仲間を守ろうとする強い想いにあった。それはユーマを成長させると同時に、煌竜にとってもうれしい人類の希望となった。

「このように素晴らしき調べを耳にしたのは、いつ以来であったか……」

再び煌竜は暴走したが、キリカたちのやさしい歌声がユーマに届き、彼は暴走の制御に成功した。そして歌を聞いた煌竜は、その心地よさに感銘を受ける。

ゲイルリッツ監獄へ

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「昔の僕なら、ここまで気にしなかったかもしれない。だけど、今はもうダメなんだ」

もてあそばれ、苦しみ続けるマリオンを見たユーマは我慢できなかった。仲間との絆を知ったからこそ、助けたいという気持ちはもう抑えきれない。

レスティ加入

5章「裏切りの聖譚曲」より

「僕は、この街に来てからやっと、自分の居場所を見つけることができたんです！」

またマルガが襲われるかもと不安になるユーマ。しかしこれまで恩義を受けているからこそ、ユーマを見捨てないというアルベールの言葉に励まされる。

キリカとエクセラの歌いかけ

8章「七色にきらめく協奏曲」より

「だけど、エクセラがいるってことは……元気になったんだね？　よかった……」

煌竜を失い意識をなくしたユーマは、キリカとエクセラの歌でやっと意識を取り戻す。しかし自分のことより、まず他人の心配をするユーマだった。

ユーマのキーワード

((　自分よりも他人の心配　))

ゲイルリッツ監獄から助けられたユーマは、ソニアたちとの交流を通して他人と支え合う生き方を学んでいった。自分の居場所を見つけたことで、ユーマにとって仲間はかけがえのない存在となっていく。だからこそ、自分よりも他人の心配がまず先に立ってしまうのかもしれない。

((　弱いからこそ強さ　))

煌竜にとってユーマは生まれる前から一緒におり、その成長を見守ってきた息子のような存在だ。煌竜は何度となく人間の愚かさを目撃してきた。そんな煌竜だから、「弱い」ゆえに思いやりの心を忘れない、本当の強さに目覚めたユーマの成長を心底うれしく思っているに違いない。

煌竜 イルバーン

　世界を構成する5要素を統べる世界竜のうちの1体。5体のなかで最強とされる彼は、神を滅ぼせなかった無念から生きながらえ、意識が消えかかる前にジーナスに取り憑く。その後、暴走事故を機にソウルがエリーゼに移るが、このとき彼女は妊娠していたため、お腹の子どもであるユーマに煌竜が宿ってしまう。このためユーマは生まれる前から煌竜とともにあることになり、その繋がりはかなり深い。またこのような関係から、彼にとってユーマは我が子のような存在で、その成長を見守り続け、未来を託せるほどの希望となったことを心から喜んでいる。

プログレス体

Column

煌竜と龍鳴剣

　ヴァンデルホーンは煌竜の力を具現化した武器で、煌竜の頭部にある角と同様の形状をしている。煌竜は基本の「プログレス体」、一段階上の力を解放した「覚醒体」、完全に力を解放した「完全体」の3形態を取るが、角の形が変わるのは完全体のとき。それにともなってヴァンデルホーンの形状も変化するはずなのだが、残念ながら本編でユーマがこれを振るう場面はない。なお、ヴァンデルホーンは正しくは「龍命剣」というが、それを知っているのは教会のごく一部の人間のみである。

Yuma Ilburn

覚醒体

完全体

イメージボード

大自然の歌巫女

キリカ・トワ・アルマ

Kirika Towa Alma

「ユーマ。聞こえていますよね？
この歌、この音、そしてみんなの心……」

「聖印歌」を歌い、竜と心を通わせることができる「聖印の歌巫女」にして、ウェルラントの竜奏騎士。近くにいるドラゴンの気配を感じたり、歌を通じて暴走した煌竜を鎮めるなど、幼少から修行を積んできた歌巫女としての能力を随所で発揮する。おしとやかな性格だが、人とのコミュニケーションが苦手。

Character Profile

クラス	歌巫女
使用武器	龍翼弓 コトノカグラ
種族	エルフ
性別	女
身長	163cm
声の出演	早見沙織

誕生の逸話

●従来のエルフのイメージとは一線を画す、“和風のエルフ”がコンセプトです。“歌を唄う巫女”や“竜の花嫁”という設定から、巫女服に純白の花嫁衣裳、そして金髪の和髪を組み合わせてブルーを印象的に配したステージ衣装……という感じで、要素をたっぷり盛り込んでまとめました。変身時の、季節の着物の柄を考えるのも楽しかったです。（Tony）　●今回のエルフ族はオリエンタルな世界観でいくということと、金髪ポニーテールで白とブルーの巫女装束というキャラクターイメージはずいぶん前から頭の中にあって、それをTonyさんに具現化してもらった感じです。配色が思った以上に神秘的で、作品を象徴するヒロインとして美しいデザインに仕上がったのが最高です。（澤田P）

設定

表情

（ 基本1 ）

（ 基本2 ）

（ 祈り ）

（ 横顔 ）

（ 真剣 ）

（ 照れ ）

（ 笑み ）

キリカ・トワ・アルマ

向日葵の羽衣＜夏＞
（『日輪の煌き』演奏時）

桜花の羽衣<春>
（『初音うららかに』演奏時）

※スカート部分はふわっとした
ロング時とちがい、カチッとした
袴イメージです。

紅葉の羽衣<秋>
（『微笑みのなる樹』演奏時）

吹雪の羽衣<冬>
（『雪華の雫』演奏時）

キリカ・トワ・アルマ

大自然の羽衣＜大地＞
（『母なる星の祈り』演奏時）

瑠璃の羽衣＜蒼海＞
（『潮騒のファンタジー』演奏時）

下着

・ビーチサンダル

マエ

ウシロ

（　水着・ブルー　）

マエ

ウシロ

（　水着・ピンク　）

マエ

ウシロ

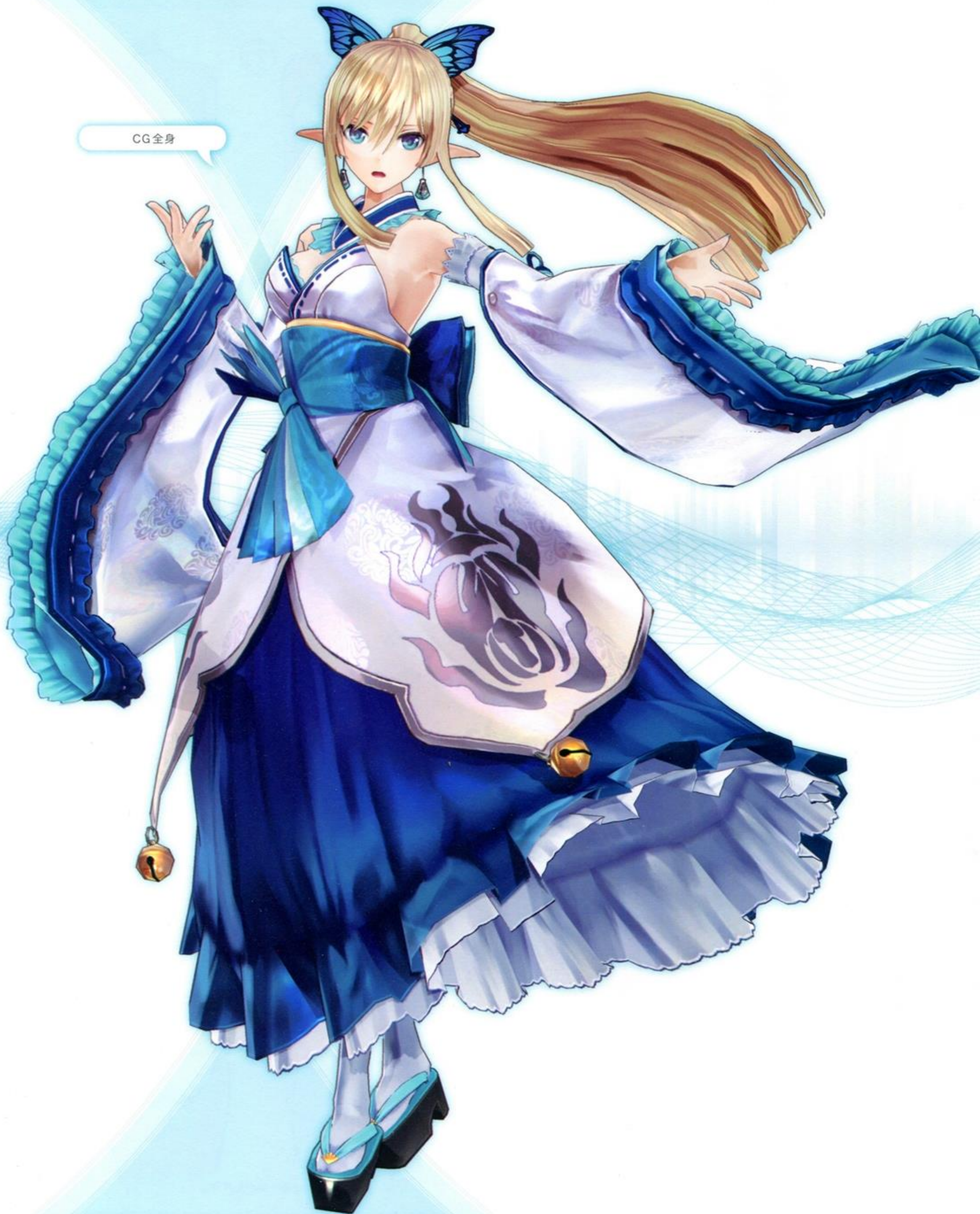
（　水着・白パレオなし　）

水着

CG全身

CG全身

CG全身

Kirika Towa Alma

B.A.N.D

「この想い、歌にのせて」
「捧げます、この歌を！」

モデルのデザイン

最初にTonyさんのデザインを見たときは、「わー、華やかだー。モデル作るの死ねるー！」と思いました（笑）。キリカは、全体のシルエットがふわっとしたかわいい感じを出したかったんです。キリカの衣装は、お腹の帯のところで締まってそこから裾に向かって広がっていくのですが、きれいにバランスを取らないと小さい子どもみたいになってしまうんですよ。バランスがよくなるように何度も試行錯誤をくり返しました。（フライトユニット・桑田）

CGバストアップ

キリカ・トワ・アルマ

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

表

龍翼弓 コトノカグラ

　これまでの『シャイニング』でハープを弓にすることはすでにやっていたのですが、今回は和のイメージで、弓と琴の機能が両立する方向性でデザイン。表面に施された漆塗りに蒔絵のような装飾が、キリカの雰囲気に合っていていい感じかと。（澤田P）

裏

斜め

キリカの想い出
Memories of Kirika

キリカには、ベアトリスが裏切ったとされる過去という大きなトラウマがある。それゆえに彼女は、人を心の底から信じることができずにいた。しかしユーマのやさしさに触れ、人と向き合う大切さを知り、そのわだかまりを乗り越えていく。

キリカの歌声
4章「金色に響く奏鳴曲」より

「……なんだか、私も普段とは違う気持ちで歌えた気がします」

街の散策を経て、互いに少し距離を縮めたユーマとキリカ。ユーマにうながされてキリカが披露した歌にも、その気持ちが表われていたようだ。

キリカの過去
4章「金色に響く奏鳴曲」より

「だけど、私は……ベアトリスが自分を見捨てたように思えて……！」

ベアトリスとの過去について語るキリカ。以前ほどではないものの、心の奥底ではまだ人を信じることを恐れ、素直になれない胸の内を告白する。

キリカの決意
7章「妖精たちの哀歌」より

「いつか、仲直りできたらって。それがようやく叶ったんです。なのに……それなのに……！」

やっと仲直りできたベアトリスが目の前で倒れ、キリカは苦しい胸の内を吐露する。そして、こんな悲劇をくり返させないため、決意を新たにする。

キリカのキーワード

《ドラゴンマニア》
幼少から歌巫女として英才教育を受けてきたキリカにとってドラゴンは憧れの存在である……、否、ドラゴンに関しては"マニア"である。ドラゴンに関する知識を講釈したり、煌竜の伝説を大げさに語ったり。その偏愛ぶりはなかなかで、コミュニケーション下手な普段の彼女からは想像もつかない。

《ニンジン嫌い》
歌巫女としても竜奏騎士としても能力が高く、美貌も兼ね備えたキリカは一見パーフェクトレディのように見える。しかし家事はできず一般常識を欠いており、加えてニンジンが大の苦手という一面がある。料理にニンジンが入っていると、転移魔法でほかの人の皿にこっそり移動させるほど。

キリカとのデート

コミュニケーションがとても不器用なキリカは、デートでもなかなか気持ちを素直に表わせない。だからこそ、"デレ"な一面が垣間見えるとき、とてつもなく愛おしく思える。

想い出のひとこと
「ふふっ、ユーマと同じハンカチ……ユーマとお揃い……」

切れた鼻緒の応急処置をしてくれたユーマに、自分のハンカチをあげるキリカ。その直後、キリカが密かに買ったものは……おそろいのハンカチだった。

「だが、ここに彼の竜刃器とその想いを引き継ぎ、立ちあがった竜奏騎士がいる！」

竜を導く稲妻王女

ソニア・ブランシュ

Sonia Branche

騎士として前線で戦う、勇敢なアストリア王国王女。遊撃隊的な立場の竜奏騎士たちとの橋渡し的な役割も担っており、かなり忙しい立場にあるのだが、それを感じさせない明るさと元気さを持つ。尊敬する父、アルベールのような竜奏騎士になることが夢で、父がエクセラに敗れた際にその務めを継いだ。

Character Profile

クラス……………………… 魔法騎士
使用武器…… 聖盾剣ニケア・イギス（覚醒前）
龍鱗爪剣 テンペリオン（覚醒後）
種族……………………………… 人間
性別……………………………… 女
身長…………………………… 158cm
声の出演………………… 瀬戸麻沙美

誕生の逸話

●王道ファンタジーのイメージをストレートに表現した、ミニスカ聖騎士です。黒髪に白銀の鎧という白黒のコントラストを活かして、あまり華美にならない程度に装飾を入れています。チャームポイントの胸とフトモモの肌の露出以外の部分は意外とディテールが細かくて、描くのがたいへんです(笑)。覚醒後の黄金のドレスは、プリンセスらしさを前面に押し出した豪華できらびやかなものに。キリカは変身するとスカートが短くなるのに、ソニアは変身するとスカートが伸びるのが対照的でおもしろいですよね。(Tony) ●作品全体の世界観やアートコンセプト、ゲームとしてのアクション感の方向性を決める重要なキャラクターとして、最初にデザインを起こしています。Tonyキャラの代名詞ともいえる黒髪美少女でもあります。主人公と近い距離にいる勝気なリーダータイプで姫騎士という、個人的にも大好きな設定を最高の形で表現することができて満足しています。(澤田P)

設定

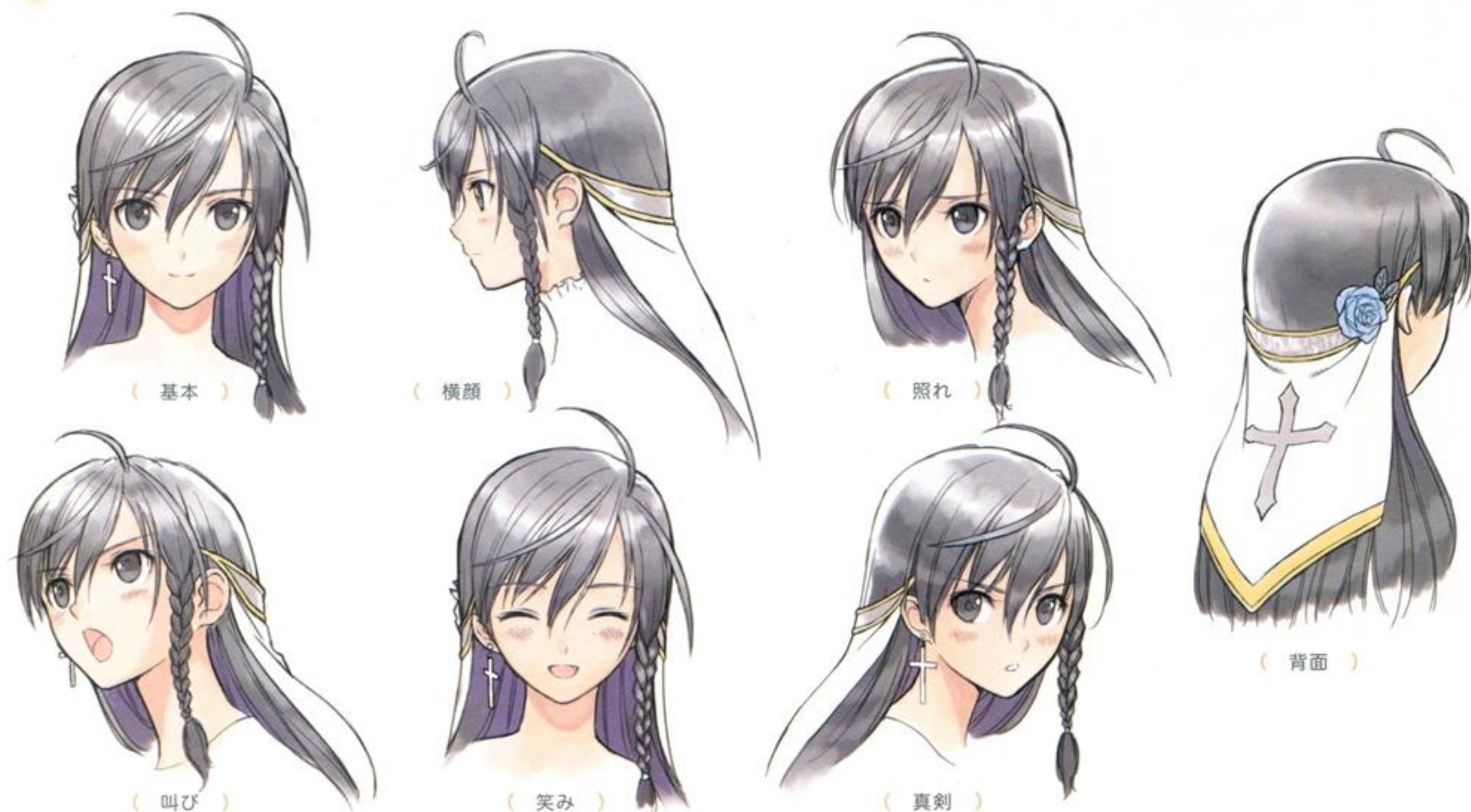
表情

(基本) (横顔) (照れ)

(背面)

(叫び) (笑み) (真剣)

ソニア・ブランシュ

衣装設定

※金属部分はゴールド。
布地は、ラメ入りの黄色っぽい
シルク素材？
黒の部分は薄手の革素材です。

（ 背面 ）

（ リボン ）

（ ロングドレス ）

（ ショートドレス ）

（ 基本デザイン ）

（ バリエーション ）

背面

デニムのホットパンツ

背面

水着1

水着2

デニムのホットパンツ

下着

ソニア・ブランシュ

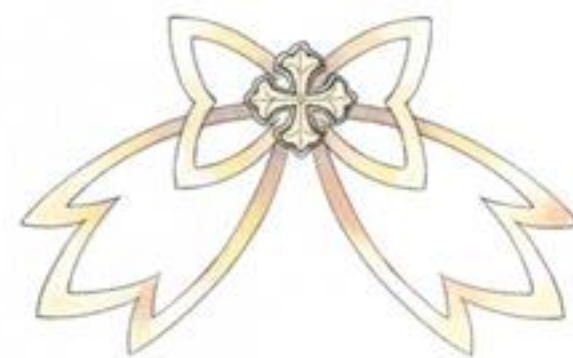
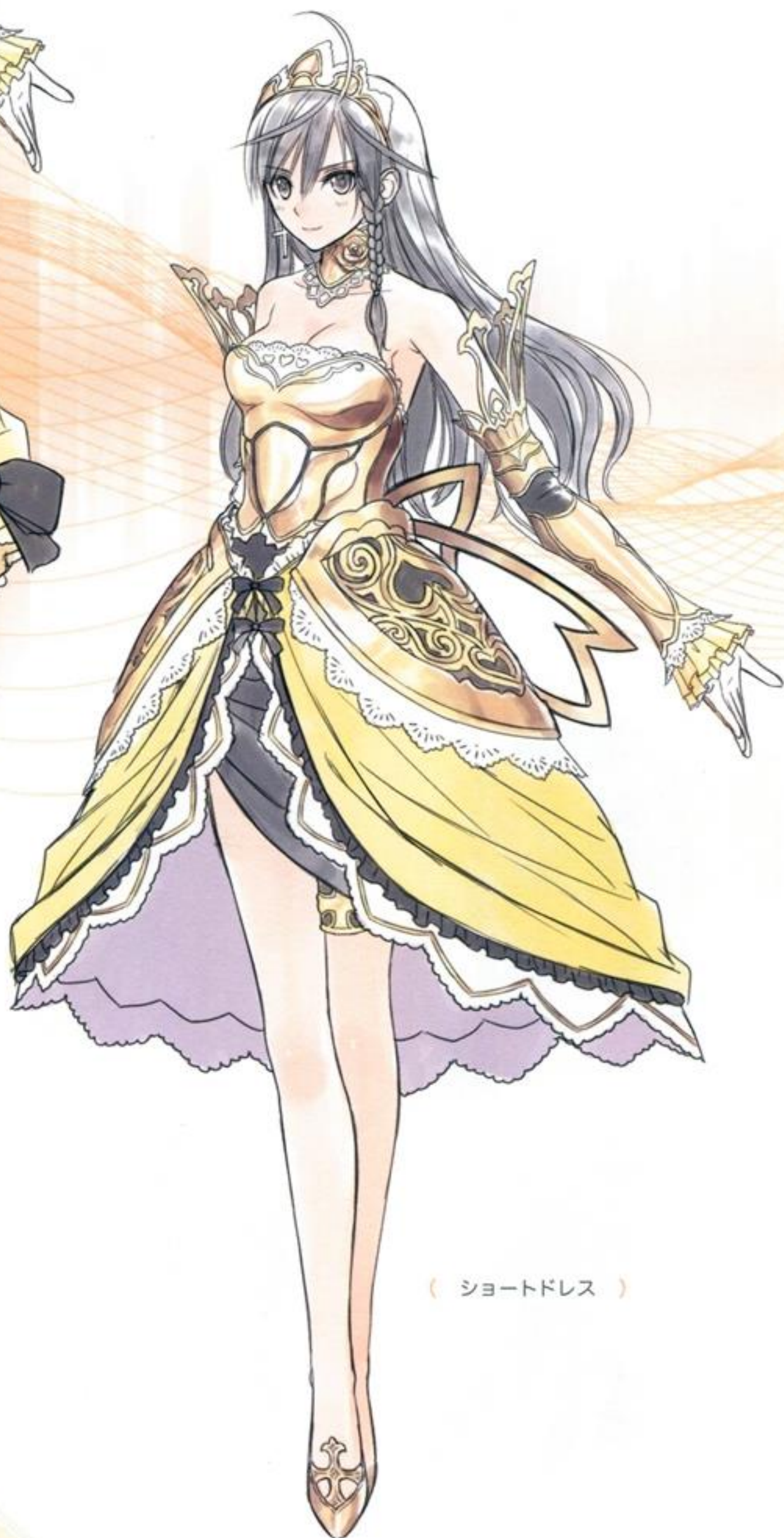
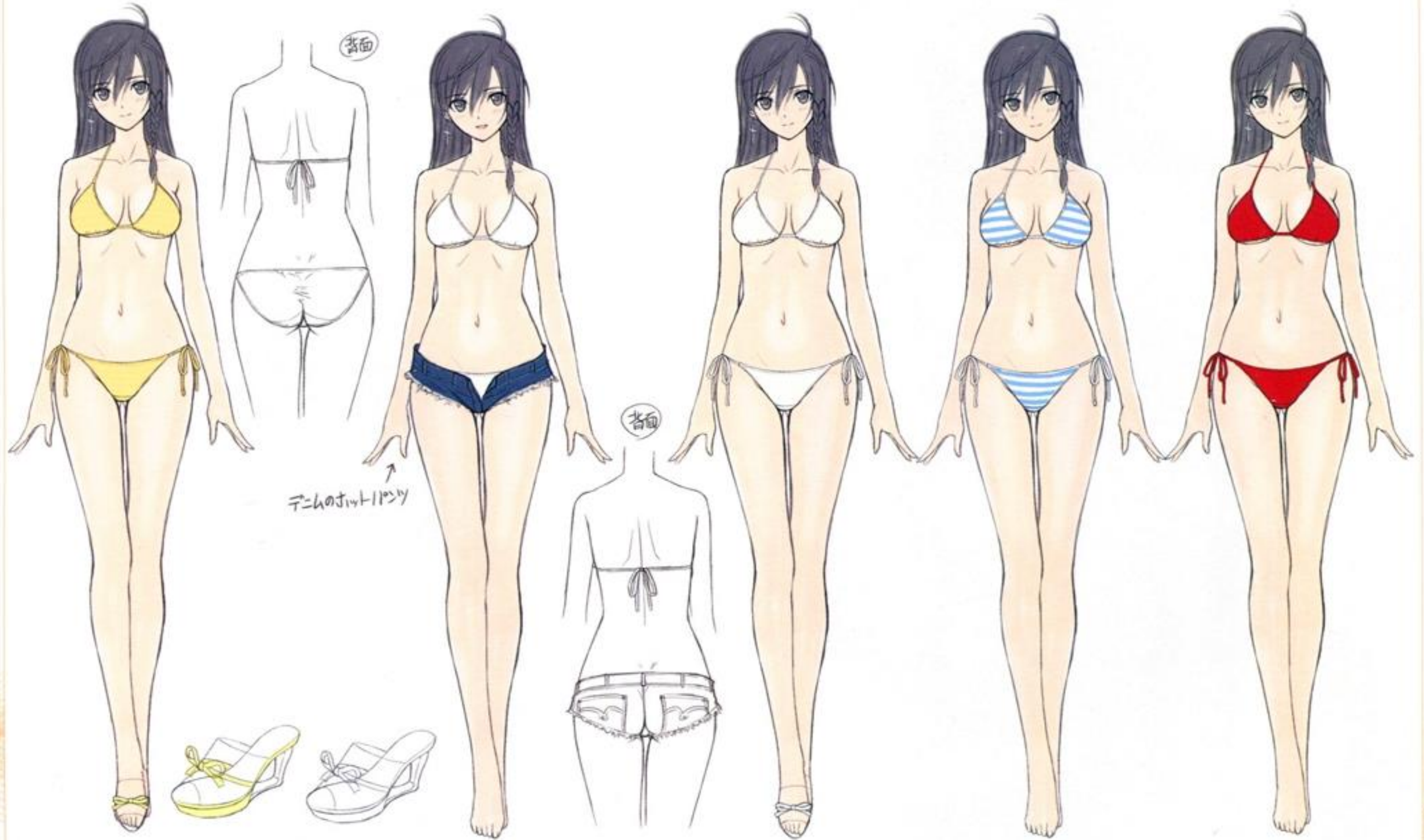
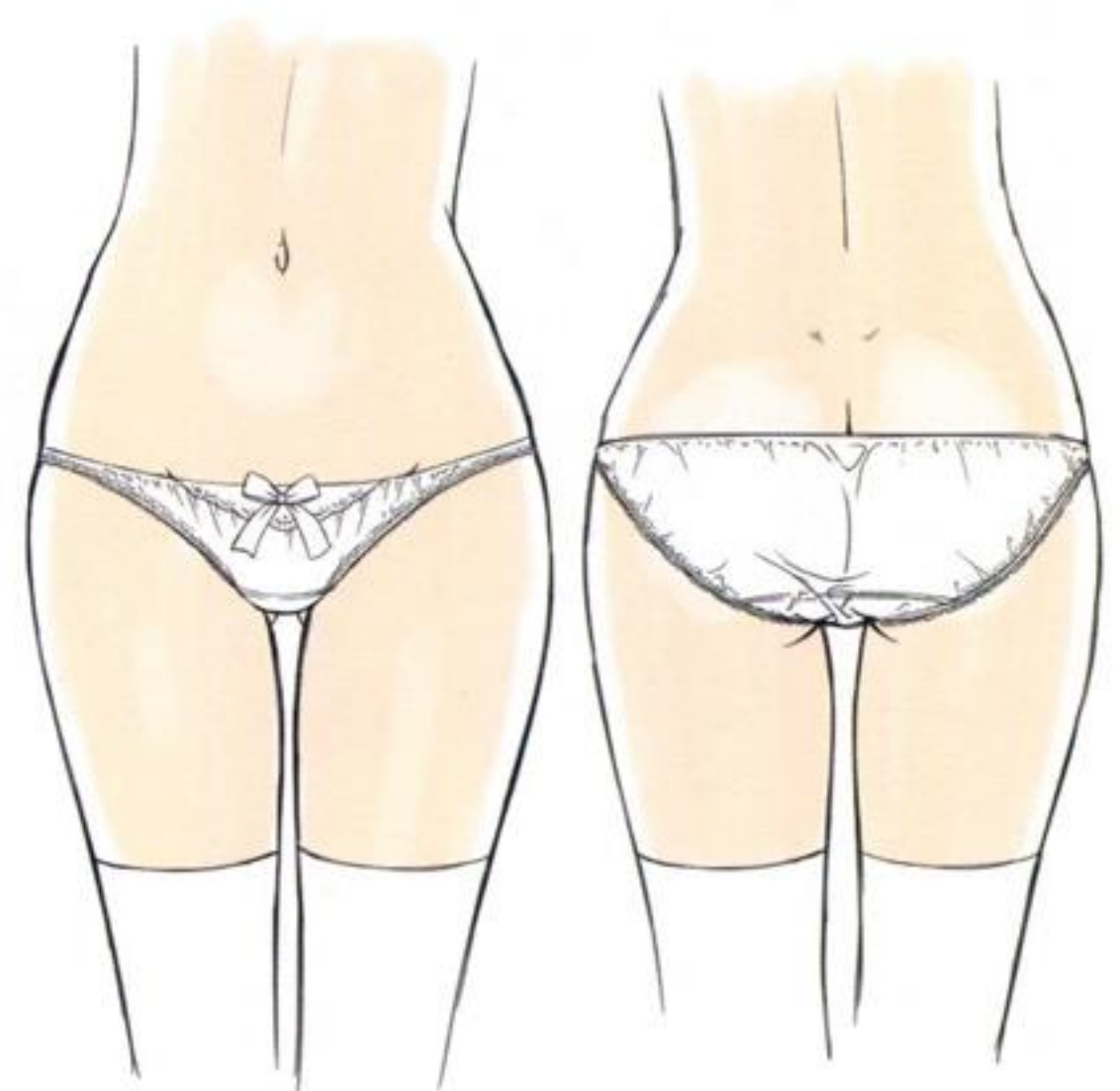
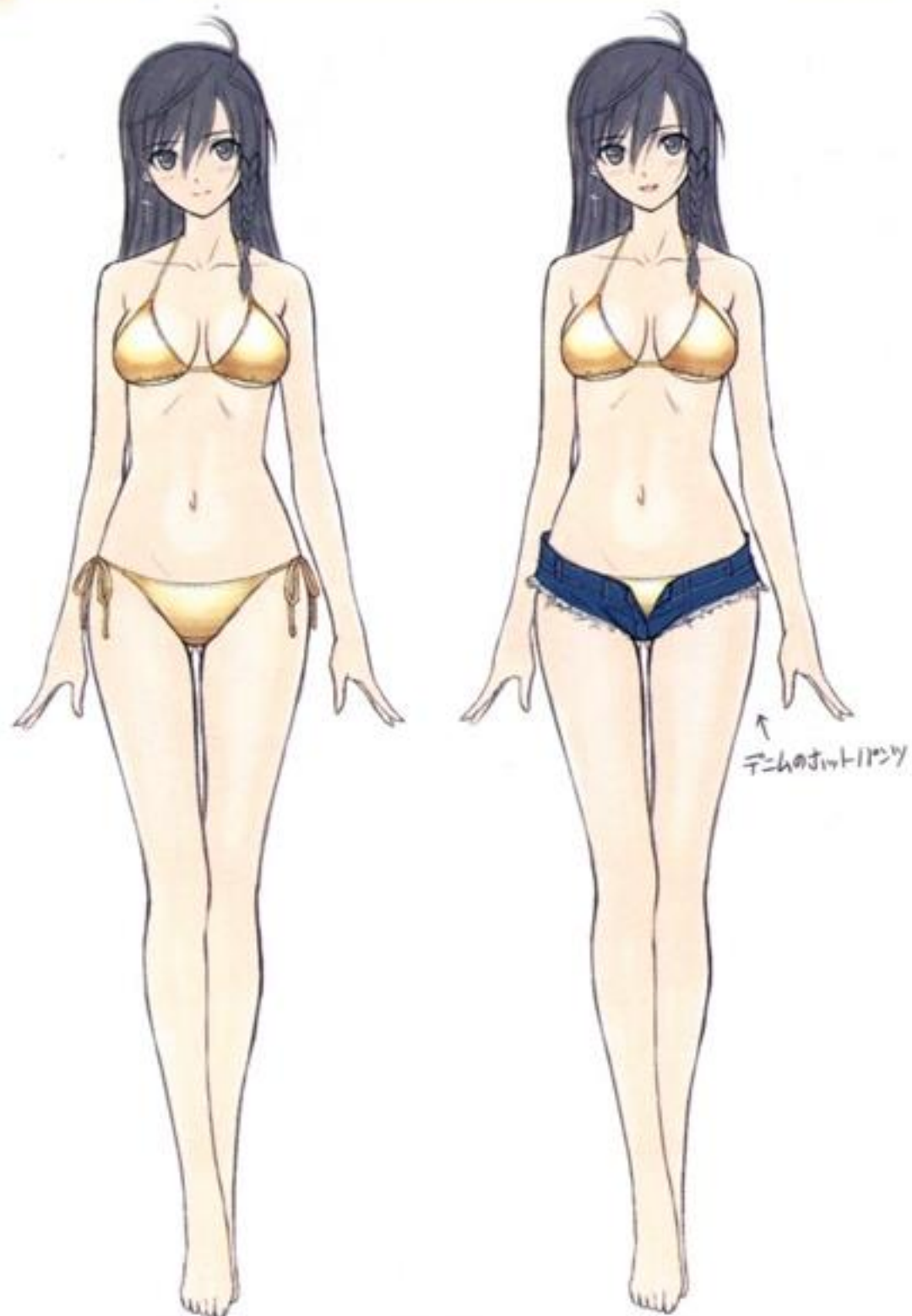
CG全身

CG全身(ロングドレス)

Sonia Branche

CG全身

CG全身

Sonia Branche

B.A.N.D

「歌うわ、愛を込めて」
「この気持ち届けたい！」

「鏡の国のマリオネット」

モデルのデザイン

『シャイング・レゾナンス』のキャラクターモデルを作っていく際に、指針となるプロトタイプとして最初に作ったのがソニアでした。そこで鎧の質感や表情のつけかたの方向性は決まっていきました。本格的にゲームのモデルを作ったのはあとだったんですが、ポリゴン数やテクスチャー容量をゲームの仕様に合わせるために、最終的には全部作り直しています。ゲームでパンツが見えるとは知らなかったので、そっちのリソースをほかに割り振っていて作り込まなかったのは少し心残りですね。（フライトユニット・桑田）

CGバストアップ

ソニア・ブランシュ

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

盾(通常時)

組み合わせ

剣

盾(演奏時)

龍鱗爪剣 テンペリオン

ヴァイオリンをモチーフにした盾と剣というアイデアで、ソニアがヴァイオリニスト風ドレス姿に変身してオーケストラのコンサートマスター(楽団の起点となるリーダー)のような雰囲気で奏でることまでをイメージしたデザインです。スカートの長さが変化するのは私の遊び心です(笑)。(澤田P)

ソニアの想い出

Memories of Sonia

誰よりも仲間想いな、リーダー的存在のソニア。彼女の唯一の悩みは、竜刃器から主として選ばれていないことだった。しかし父の言葉に奮起し、迷いや不安を断ち切り彼女はそれを成し遂げる。本当の強さに目覚め、国を護る盾となったのだ。

煌竜暴走

3章「魂の追想曲」より

「きっと誰よりも、あなた自身が傷ついてしまう……
絶対に、そんなことにはなってほしくないわ！」

仲間のピンチから力を解放した煌竜の暴走が止まらない。ソニアは傷を負いながらも、必死に彼を説得する。仲間のため、ユーマ自身のために。

ソニアの決意

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「わかりました、お父様……いいえ、竜奏騎士アルベール！　私が……務めを引き継ぎます！」

エクセラに敗れ、満身創痍の父に駆け寄るソニア。自分がアストリアの人々を護ってみせる。その想いを胸に、彼女は竜奏騎士の継承を強く決意する。

ゼストの過去

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「私が言ったのは、そういう意味じゃないわ……
本当に……なんて寂しい人……」

ソニアは、強さを追い求めるゼストの告白を聞く。彼女には仲間を想うユーマと、孤独なゼストの「強さ」の違いを肌で感じ、こう呟くのだった。

ソニアのキーワード

((　フードファイター　))

見た目からは想像できないが、ソニアは父親譲りの大食いである。普段の食事量も多いようだが、圧巻はアグナムとの大食い対決。昼食後に団子22皿以上（推定）を平らげ、さらに串焼き10本を頼んでいる。呆れるばかりだが、おいしいものを食べているときの顔はとても幸せそうである。

((　アストリアの人気者　))

普段は姫の公務、騎士団の任務などをこなすソニア。一方で、街での生活にもかなり馴染んでおり、流行にも敏感だったりする。どこのお店とも顔見知りで、誰とでも気さくに話せるため、国民からはとても慕われている。騎士団の面々も彼女に話したいがゆえに、報告をローテーションにするほど。

ソニアとのデート

勝気で行動力のあるソニアは、ユーマとのデートにおいても積極的にリードすることが多い。ただ、彼のニブさゆえにやきもきさせられ、ついカッとなってしまうことも。

想い出のひとこと

「なんでも「大丈夫」「大丈夫」って言うのね……
それなら、ユーマはなにをしてほしいの？」

デート中、なにかとユーマの世話をやきたがるソニア。遠慮がちに張り合いの返事をするユーマに、ソニアもつい詰め寄ってしまうが……。

爆音の炎術師

アグナム・ブレットハート

Agnum Bulletheart

炎魔法を操る魔導師で、見た目はチャラいが面倒見がよい熱血漢。もともと田舎町の出身だからか、世界中を旅して自分で地図を作るのを趣味としている。縛られるのが嫌いな自由人なので、アストリアにもウェルラントにも属していないが、竜奏騎士としての任務があるときはうみねこ亭を拠点としている。

Character Profile

クラス	魔導師
使用武器	龍炎杖 イグリュート
種族	人間
性別	男
身長	185cm
声の出演	宮野真守

「あんなの見せられて、俺たちが何もしないでいられると思うのか？」

誕生の逸話

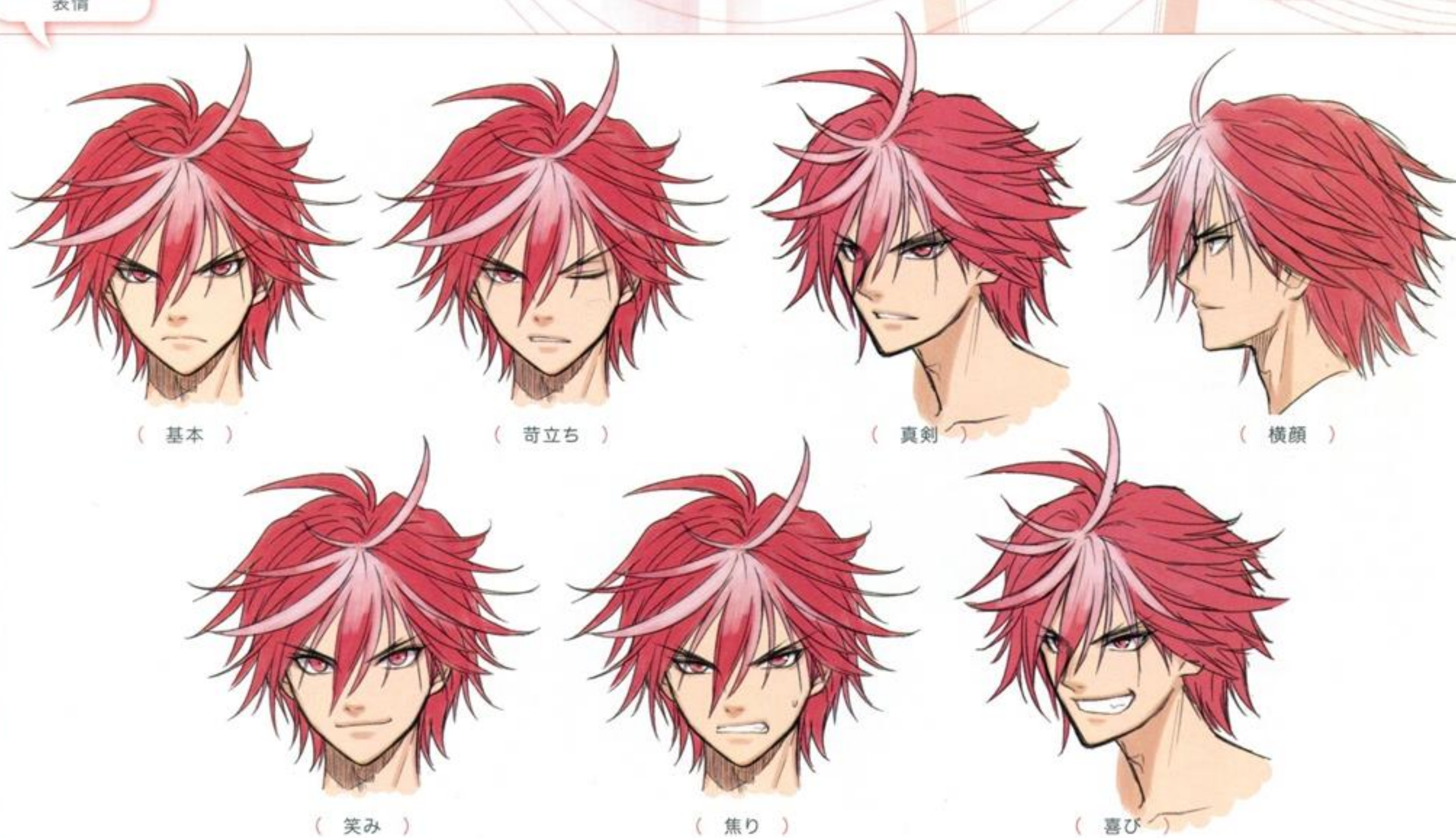
●熱血でやんちゃな炎の魔法使いのアニキ分という設定を、ドストレートに表現してみました。ハードロックのギタリストをイメージした、トライバルデザインの炎模様を衣装に組み入れてみたりして遊んでます。でも、真後ろから見たシルエットは、ちゃんと魔導師のローブのような感じに見えるようになっているのがポイントです。（Tony） ●今回は、メインキャラクター全員が主役級の魅力を持ったデザインという方針で、最初にデザインを起こした男性キャラクターです。そのせいか、ユーマよりも主人公らしい雰囲気のキャラクターに。ギターを振り回して戦う肉弾魔法使いという、遊び心満載のキャラクターなのでスタッフにも大人気。とってもいい雰囲気のアニキキャラクターになりました。今回は、どの男性キャラクターもイカした感じになっていてたまらないですね。（澤田P）

設定

表情

（ 基本 ）　（ 苛立ち ）　（ 真剣 ）　（ 横顔 ）

（ 笑み ）　（ 焦り ）　（ 喜び ）

アグナム・ブレットハート

CG全身

CGバストアップ

モデルのデザイン

最初に作った男性キャラクターで、すごく悩んで、最後まで調整を続けていた気がします。顔のパーツが中央に寄ると幼く見えるし、正面顔の印象で輪郭を少し長めにすると、上から見たときにすごくアゴが出て見えちゃうんです。カッコいい男の人って難しいなぁ、と思いながらこね回していました。造形も色も華やかなキャラクターなので、設定を知るまでは、ユーマのライバルかなと思ってました。(フライトユニット・桑田)

B.A.N.D

「奏でるぜ、熱いハート！」
「刻むぜ、俺のビート！」

CG全身

アグナム・ブレットハート

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

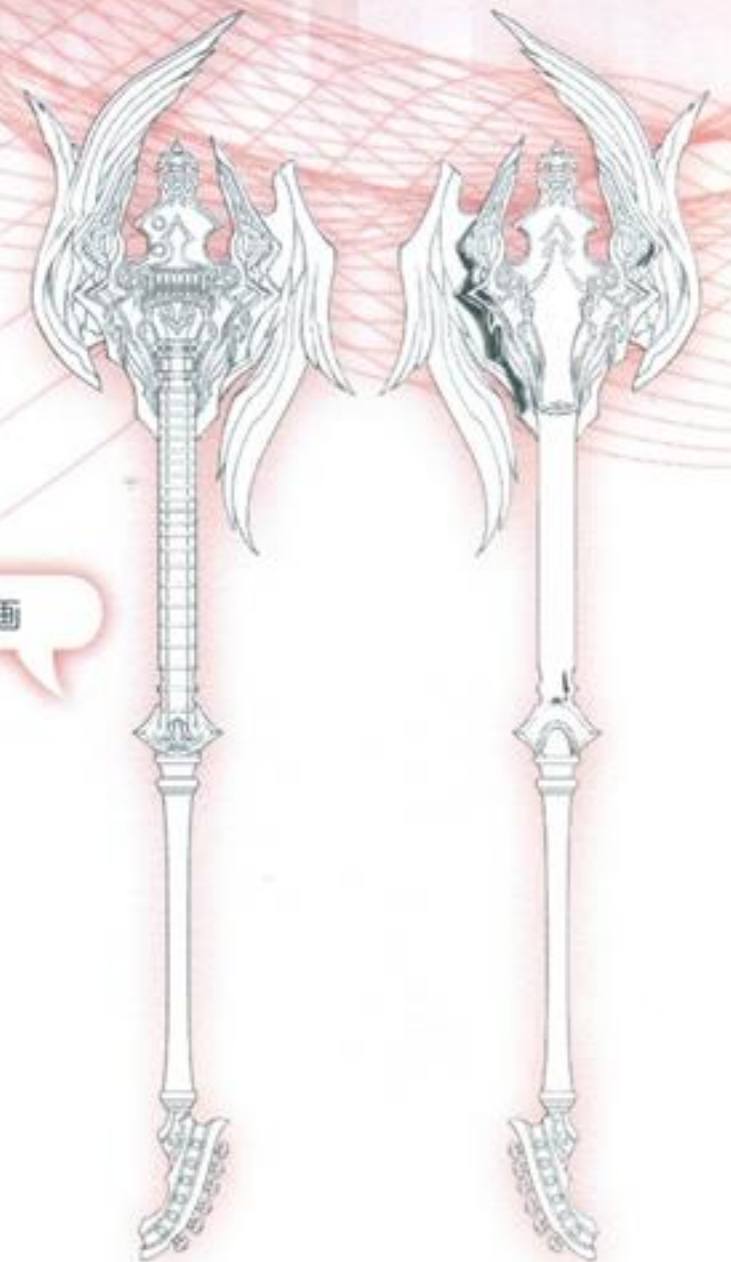
表情・真剣

表情・笑顔

線画

正面

裏面

斜め

龍炎杖 イグリュート

いちおう楽器のモチーフはリュートなのですが、どう見てもエレキギターみたいな形（笑）。ギターを地面に叩きつけるのがやってみたくて、アックスのように使うことを考えてみました。設定を考えるのが本当に楽しかったです。（澤田P）

アグナムの想い出

Memories of Agnum

見た目どおりに熱血漢で、面倒見のいいアグナム。不安になったら相談に乗ってくれたり、いじけたときには叱咤したりと、いつだって悩める仲間を全力で支えてくれる。性格が水と油なレスティとも、実力は認め合う仲である。

アグナムに相談

2章「竜奏騎士の練習曲」より

「「そうかな」もなにも、
とにかく、やってみなきゃわからねえだろ？」

圧倒する強さのジーナスと戦い、怯えたユーマは戦いに不安を感じていた。そこでアグナムは、煌竜を使いこなすために修業するようアドバイスする。

アグナムの気遣い

3章「魂の追想曲」より

「そう、みんなでだ！　それなら、どんなにひどい
暴走でも　きっと止められる。そう思わないか？」

煌竜の暴走に落ち込むユーマに、アグナムはもっとみんなを頼っていいと助言。そして、不安なら今度暴走したら仲間全員で止めてみせると約束する。

ゲオルグ戦前

7章「妖精たちの哀歌」より

「へへへ……囮のつもりだったんだけどな。
出てきた連中、みんな片づけちまった！」

レスティとともに囮として暴れていたアグナム。大軍を前に窮地も覚悟する展開だったのだが……、無事彼らはユーマたちとの合流に成功する。

アグナムのキーワード

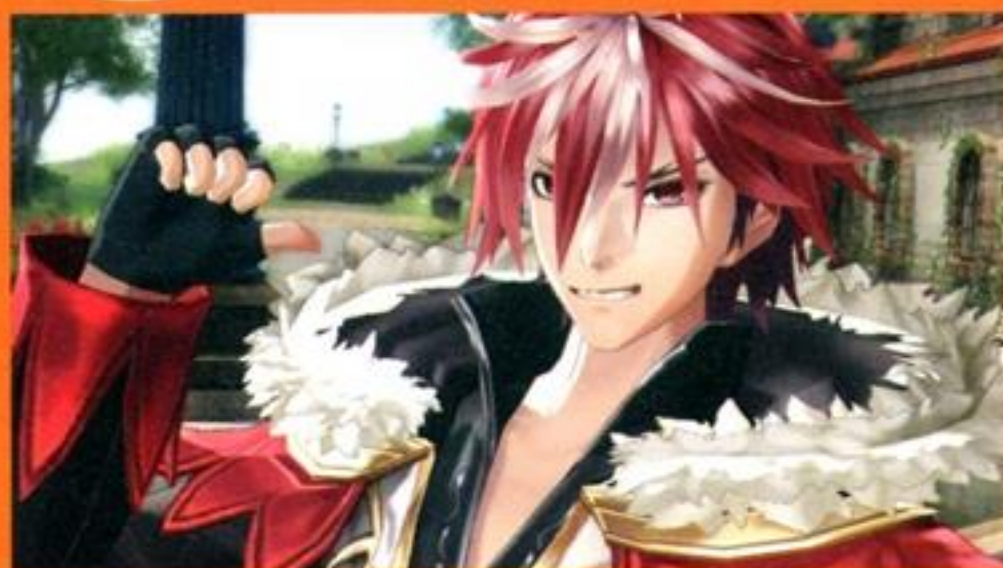
((　炎の料理人　))

炎の料理人を自称するとおり、アグナムは料理が得意で、ときどきうみねこ亭の食事を手伝っている。その腕前はプロ級で、レスティも信頼を寄せるほか、ありあわせから作った料理にジーナスも舌を巻いている。なお、彼が最初に料理を教わったのは姉で、アグナム曰く、怒るとかなり凶暴らしい。

((　趣味は地図作成　))

アグナムは、誰も見たことない場所を求めて世界中を旅している。旅をしながら自分で地図を作り、未踏である空白の場所を埋めるのが目標だという。彼が作った地図の正確さにはアストリア王室も感心し、地図製作の顧問に迎えたいと言うほど。もっとも、本人にその気はないのであるが……。

アグナムとのお出かけ

気さくでポジティブなアグナムは、みんなにとって頼れる兄貴分のような存在だ。短絡的で熱血漢なところはご愛嬌だが、面倒見もいいだけに一緒にいて楽しいのは間違いない。

想い出のひとこと

「けど、まだ空白ばかりだからな。
戦いが終わったら、この空白を埋める旅にでるんだ」

アグナムは世界中を旅し、知らない場所も地図にして世界地図を埋めることが夢だ。一方、もし一緒に旅するなら誰がいい、と聞かれたユーマの返答は……。

氷牙の妖精騎士

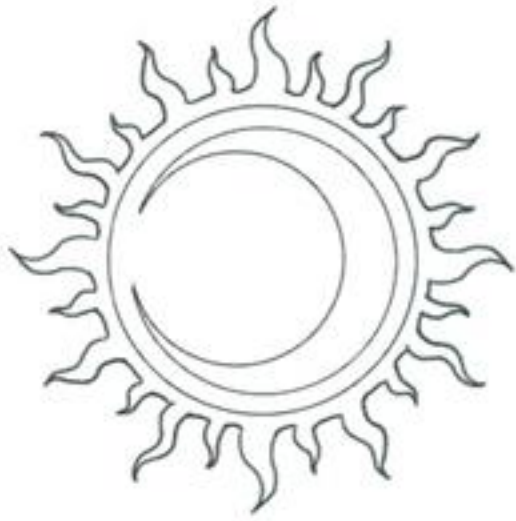
レスティ・セラ・アルマ

Lesty Serra Alma

アストリアと同盟を結ぶ、エルフの国ウェルラントの騎士団長。冷静沈着な知性派で、両国の共同作戦でも参謀役としてその手腕を振るう。氷魔法を操る竜奏騎士でもあり、ユーマの母、エリーゼを師匠とする。キリカの兄でもあるが、普段が堅物でクールな彼も、妹のことになると兄バカ全開となる。

Character Profile

クラス	騎士
使用武器	龍牙槍 フェングルート
種族	エルフ
性別	男
身長	187cm
声の出演	中村悠一

「なに。ひとりではお前が寂しかろうと思ってな。
この先、どこに行くことになるせよ、だ……」

腰になってます。→

誕生の逸話

●ファンタジーでは珍しい、武闘派のエルフにしようということになって、着物と袴をアレンジしたような衣装に、拳法家のような雰囲気を盛り込んだ感じです。白が多いキリカと反対に、ブルーを多めに配色して、神秘的な雰囲気は踏襲しつつも対照的に見えるようにしました。紫の帯をアクセントに全体的に寒色系を配してクールな印象にまとめてあります。（Tony）　●キリカのデザインが固まったところで、兄様は武士っぽい姿にしようと考えてデザインしてもらいました。いままでにいなかったタイプのエルフとしてお気に入りのデザインです。Tonyさんでは珍しい短髪の男キャラクターで、個性的なビジュアルになったのも良い感じかと。（澤田P）

設定

表情

（基本1）

（基本2）

（真剣）

（横顔）

（笑み）

（安堵）

レスティ・セラ・アルマ

CG全身

CGバストアップ

モデルのデザイン

Tonyさんのデザインからモデル化するにあたって唯一変更があったキャラクターです。全体的にとてもセクシーな印象があったので、裾から足が見えるか見えないかくらいの着物姿で歩いて、たまにシュッとシャープなところを見せたいと思ったんです。でも、PS3の負荷的に、元の衣装デザインで動かすのはたいへんだったみたいで、スリットが増える形になりました。これまたこだわった顔は、本当によくセクシーさが出ていて、僕はかなり好きなキャラクターです。(フライトユニット・松本)

CG全身

B.A.N.D

「音合わせ、いいな！」
「演奏に集中しろ！」

潮騒のファンタジー
Fantasy of the Roaring Sea

雪華の雫
Drops of Water from Snow Crystals

レスティ・セラ・アルマ

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

正面

線画

龍牙槍 フェングルート

　ハルバードの柄の部分がフルートのような横笛タイプの楽器になっているイメージで、わりとすんなりアイデアがまとまった感じでした。楽器を演奏するポーズは、某特撮ボスキャラが主人公を苦しめる笛を吹くところからきています（笑）。（澤田P）

レスティの想い出
Memories of Lesty

ウェルラント騎士団長を務めるレスティは、歴戦の勇士といえる実力と風格を備える。当初は、いまは亡き師匠のエリーゼから託された使命により、ユーマの行く末を厳しく見守っていたが、その重荷を下ろせたことで、よき仲間となっていく。

レスティ登場

3章「魂の追想曲」より

「いいか、もし、お前が力を制御しきれぬようなことがあれば……この私が、お前を殺す」

諸刃の剣となり得る煌竜の力を利用することに、懸念を抱いているレスティ。ユーマとの初対面の際にも、物騒なことを言って牽制していた。

レスティの思惑

5章「裏切りの聖譚曲」より

「ようやく……我が師に託された重荷を下ろすことができた。そう考えてもよさそうだな……」

ユーマと戦い、レスティはその強さを肌で感じ取った。ユーマの行く末を陰ながら見守るという使命を、師匠のエリーゼから託されていたのだ。

大軍襲来

7章「妖精たちの哀歌」より

「よかろう。囮の本懐ここにありだな！　では、せいぜい暴れて、敵兵どもに派手に食いついてもらおうか！」

囮として暴れたことで、数千という大軍が食いついてきた。アグナムとレスティは気を引き締め、さらなる時間稼ぎをする。生きのびて再び合流するためにも。

レスティのキーワード

《恐怖の師匠》

幼いころのレスティは、強さを振りかざす傲慢なやんちゃ坊主だった。しかし、エリーゼとの出会いで改心し、真の強さを求めて弟子入りしたという。そしていまのような厳格で立派な戦士へと成長したのである。ただ、その修行の日々は今でも顔が青ざめるほど、恐るべき内容だったようだ。

《お兄様は心配性》

普段は冷静沈着なレスティも、妹のキリカのことになると過剰なほど心配性で、過剰なほど賛美を惜しまない。本人はまったく自覚していないが、周囲から見ると重度の兄バカ、もしくはシスコン。思い出話に夢中になり、恥ずかしい過去を暴露し、キリカを怒らせてしまうこともしばしばである。

レスティとのお出かけ

にぎやかな竜奏騎士パーティのなかではいちばんの堅物で、常識人のレスティ。師匠の子どもであるユーマは彼にとって弟のような存在で、その成長を我がことのようにうれしく思っている。

想い出のひとこと

「それに、お前は師匠の血を立派に受け継いでいる。もっと自信を持て……私が保証する」

レスティは、機会があればユーマの母であるエリーゼのことをユーマに話してあげていた。親子とも見てきた彼だからこそ、確信を持ってこう言える。

魔眼の弾き手

マリオン・ル・シーラ

Marion Le Sheila

ヨアヒムによって、ドラゴンソウル移植の実験体とされてしまった少女。もともとは双子の兄・エトが実験体にされたが、実験の失敗で死亡したため、人格を宿したままの竜の魔眼が左目に移植されてしまう。ユーマたちに救出され、マリオンの人格が戻ったあとは、竜奏騎士として活躍する。

Character Profile

クラス	魔砲銃騎士
使用武器	龍眼砲 バルモニウム 魔動砲 ディバインカノン
種族	人間
性別	女
身長	152cm
声の出演	沢城みゆき

「セイフティロック、リリース。戦闘用思考領域を攻勢モードで活性化。行動、開始。」

誕生の逸話

●生体兵器で眼帯で……という“中二病”的要素が満載の設定を活かして、楽しくデザインしていました。神官服にミリタリーっぽい雰囲気を持たせたり、眼帯に十字を入れてみたり。武器が圧倒的に巨大な存在感を持つため、全体的にあえてシンプルなデザインにまとめています。幼いけれど中性的でクールな雰囲気になるようにして、“デレ”たときの破壊力を狙っています。（Tony）　●自分の身体よりも大きな武器を振り回すボクっ娘で見た目は男の子、というまさに中二病的ネタが盛りだくさんのキャラクターです。じつは女の子なのかどうなのかSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）でみなさんが困惑しているのを見て、狙いどおりだとほくそ笑んだりしていました。敵のときの武器は十字架型のランチャーという、これまた中二病そのもの（笑）。（澤田P）

※ボタンとベルトのバックル

設定

表情

（基本）（照れ）（基本）（横顔）

（真剣）（祈り）（驚き）（基本（エトバージョン））

マリオン・ル・シーラ

設定(エトバージョン)

水着1

Loup-garou

（ 水着・ミリタリー ）

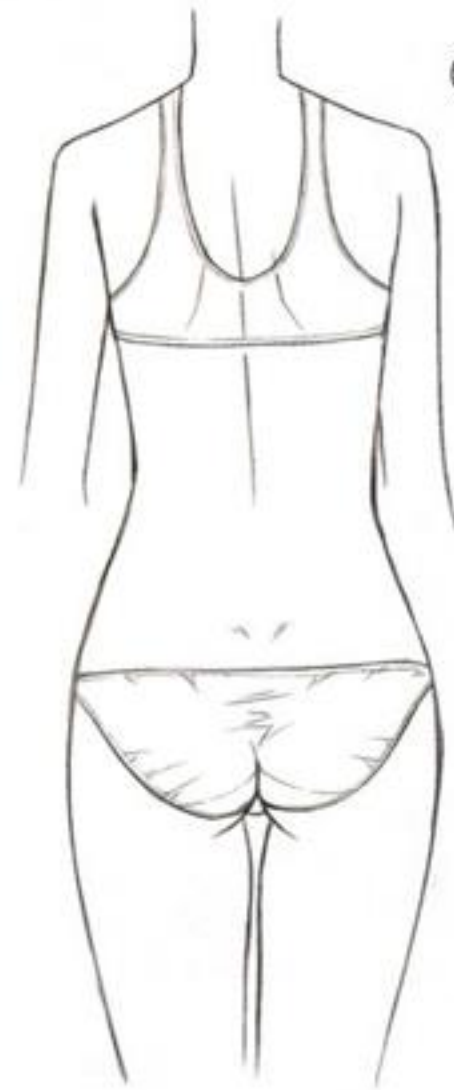
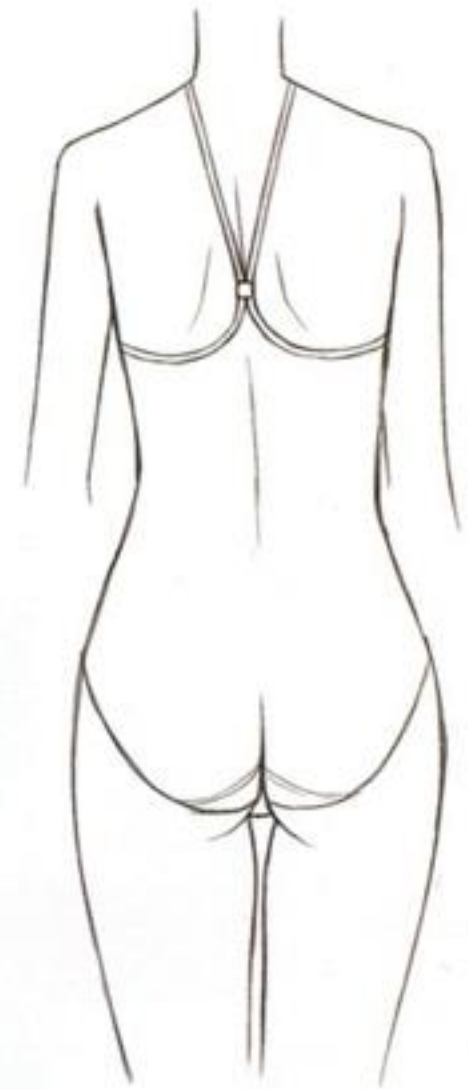
背面

（ 水着・ワンピース<白> ）

背面

水着2

下着

まりおん

（ スクール水着 ）

（ 水着・ワンピース<紺> ）

CG全身

Column

マリオンの中のエト

エトはマリオンの双子の兄で、ともにゲイルリッツ監獄に収監されていた。彼らがなぜ捕まっていたかは不明だが、エトは生体実験兵器にされて魔眼移植実験で死亡。人格情報の残滓がある魔眼をマリオンに移植したことで、ふたつの人格がせめぎ合うことになる。そこでヨアヒムが洗脳により人格をエトに固定し、さらに魔眼ではないほうの右目を隠すことで人格固定を行っている。劇中のエトは殺人マシーンのような性格になっているが、もともとの性格は異なるのだろう。

CG全身

マリオン・ル・シーラ

CG全身（エトバージョン）

CGバストアップ
（エトバージョン）

CG全身（エトバージョン）

B.A.N.D

「まだ緊張するよー」
「がんばってみる」

雪華の雫
Drops of Water from Snow Crystals

モデルのデザイン

最初、詳しい設定がわかっていなかったんです。まずはエトから作ったのですが、男なのか女なのか、かわいい部分を出していいのか、と社内で議論がありました。はじめは、女性寄りの中性ということで、かわいくなりすぎないギリギリのところに留めていたんですが、ふたつの人格が同居しているということがわかって、「かわいい」の要素を全力を込めて入れました。武器が凝っていて苦労した覚えがあります。（フライトユニット・松本）

表情・基本

表情・照れ

表情・真剣

表情・笑顔

Chibit☆しゃいにんぐ

エトバージョン

龍眼砲 バルモニウム

“携帯型パイプオルガン風のランチャー”でいろいろな弾丸を撃ったり、振り回して殴ったりできるような感じで……という私の冗談みたいな無茶ぶり設定を、想像以上にイケてるデザインにクリエイトしてくれたデザイナーの力に驚いた一品。めちゃくちゃカッコいいです。(澤田P)

ユーマ
マリオン！

魔動砲 ディバインカノン

エトのデザインに合わせてデザインした、十字架をモチーフにしたバスターランチャーです。

バルモニウムがファンタジックなデザインになったので、こちらはあえて世界観的に違和感のあるミリタリーっぽい要素を取り入れたデザインにしました。対戦車ライフルのような本体に十字架状の金属カバーをつけてハンマーや槌のように振り回して殴れるようにしてみた感じです。(澤田P)

Marion Le Sheila

マリオンの想い出

Memories of Marion

ロンバルディア帝国の刻印教会の手によりドラゴンソウルを移植され、戦闘マシーンとして仕立てられた少女。双子の兄であるエトを犠牲にした代償は大きかったが、ユーマに救われたことで彼女は徐々に人間らしい生活と感情を取り戻していく。

ふたつの人格

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「うっ……ううううっ……！　違う！　助けて
ほしくなんか……！　マリオンはもういない……」

煌竜が魔眼に干渉したことにより、閉ざされていたマリオンの人格が目覚める。エトとマリオンの人格がせめぎ合い苦しむ様子は、見る者をも苦しめる。

ユーマとマリオン

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「ボクをエトから……　そして、エトを
ボクから解放してくれて、ありがとう……」

兄妹の絆を利用され、互いが互いを縛る枷となってしまっていたふたり。そんな彼らを救ってくれたユーマに、マリオンはお礼を述べる……エトのぶんも。

雪山での戯れ

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「……なんだ。
嘘だったんだ」

雪山では、裸になって温め合うのがいちばんだ。いつものリンナの冗談なのだが、それを側で聞いていたマリオンは、すでに服を脱ぎ始めていた。

マリオンのキーワード

((　正確な分析能力　))

マリオンは起きている事象を正確に把握するのが得意で、アグナムが料理に使った隠し味を当てたり、キリカがニンジンを魔法で転移させるのを見破ったりするなどしている。新しいことを習得するのも早く、リンナのちょっとした指導だけで花屋のレイアウトのコツもつかんでしまった。

((　戦闘モード　))

マリオンが戦闘時に唱える「戦闘モード」とは、ゲイルリッツ監獄時代にヨアヒムによって訓練された一種の自己暗示である。思考をシステマティックなものに切り替えて、情報処理機能を高め、戦闘機動の効率化を図っている。これにより、迷いや心の痛みを感じることなく戦えるという。

マリオンとのデート

マリオンは言葉や表情に感情があまり表われないが、自分の気持ちには率直に動くタイプ。気持ちを自分でうまく理解していないことが多いぶん、先に行動で示してしまうのかもしれない。

想い出のひとこと

「手を離してしまうと、それはそれで
すごく苦しくなると思うんだ」

寂しい気持ちが募るのか、いつも以上にユーマに密着するマリオン。ドキドキするから手を離そうか、と思いつつも、それはそれですごく苦しいようだ。

「それ以上根も葉もないデマをまき散らすと、
強制的に黙らせますよ……？」

旋風の精霊使い

リンナ・メイフィールド

Rinna Mayfield

キリカの侍女にして竜奏騎士でもあるウェルラントのエルフ。幼いころからキリカに仕えているため、彼女とは気心が知れている。趣味は遺跡探索で、遺跡や古文書に詳しい。性格はいたって温厚で明るいムードメーカーだが、小悪魔系で策士の一面も。相棒のフロマージュとはよき漫才コンビである。

Character Profile

クラス	ウィッチ
使用武器	龍尾棍 トランロッド
種族	エルフ
性別	女
身長	161cm
声の出演	茅野愛衣

胸元のエンブレムです。

誕生の逸話

●いままでにない、ぴっちりチャイナ調のエロかわいいウィッチを目指してデザインしました。シルエットは魔女ですが衣装の装飾や素材感はチャイナ服という、おもしろい組み合わせに挑戦してみた感じです。大きなおさげをアクセントに、帽子の黄色いリボンがネコミミ風になっているのがワンポイント。しかし、こんな娘に目の前をウロウロされたら目のやり場に困りますよね(笑)。(Tony)　●エルフの文化をオリエンタル風にするというコンセプトで、和風のキリカたちと差別化するために、リンナは中華風でいくことにしました。新しいエルフのイメージができたんじゃないかと。なんと、今回のヒロイン勢のなかでは唯一ツリ目じゃない貴重なノーマル顔のTonyキャラですね。お姉さんぶって背伸びしちゃう性格も可愛かったですね。「あたしがんばったもん、ねっ！」にやられた人も多いはず。(澤田P)

設定

表情

(基本)　(ジト目)　(真剣)　(喜び)

(疑問)　(笑み)　(ごまかし)

〈 基本デザイン 〉

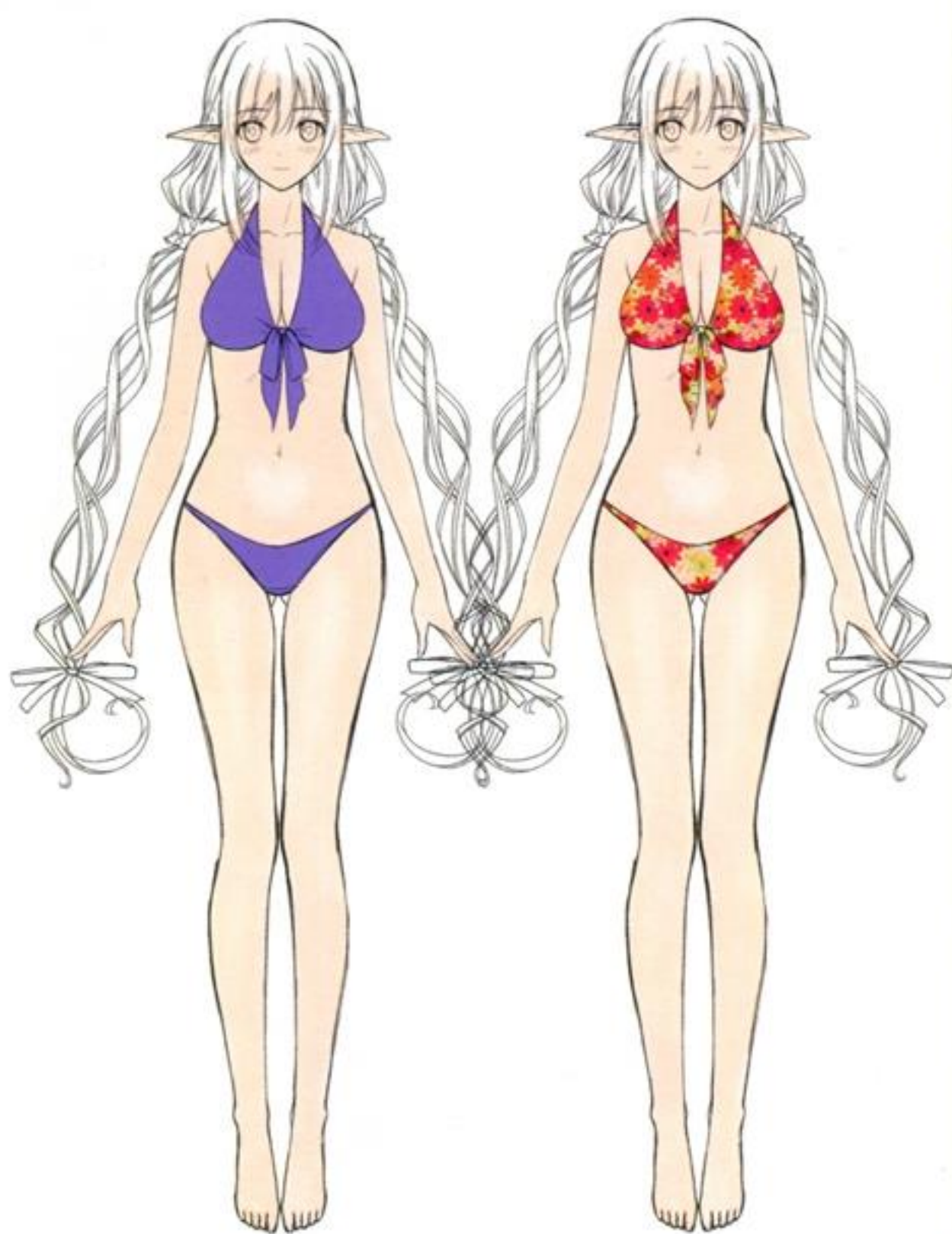
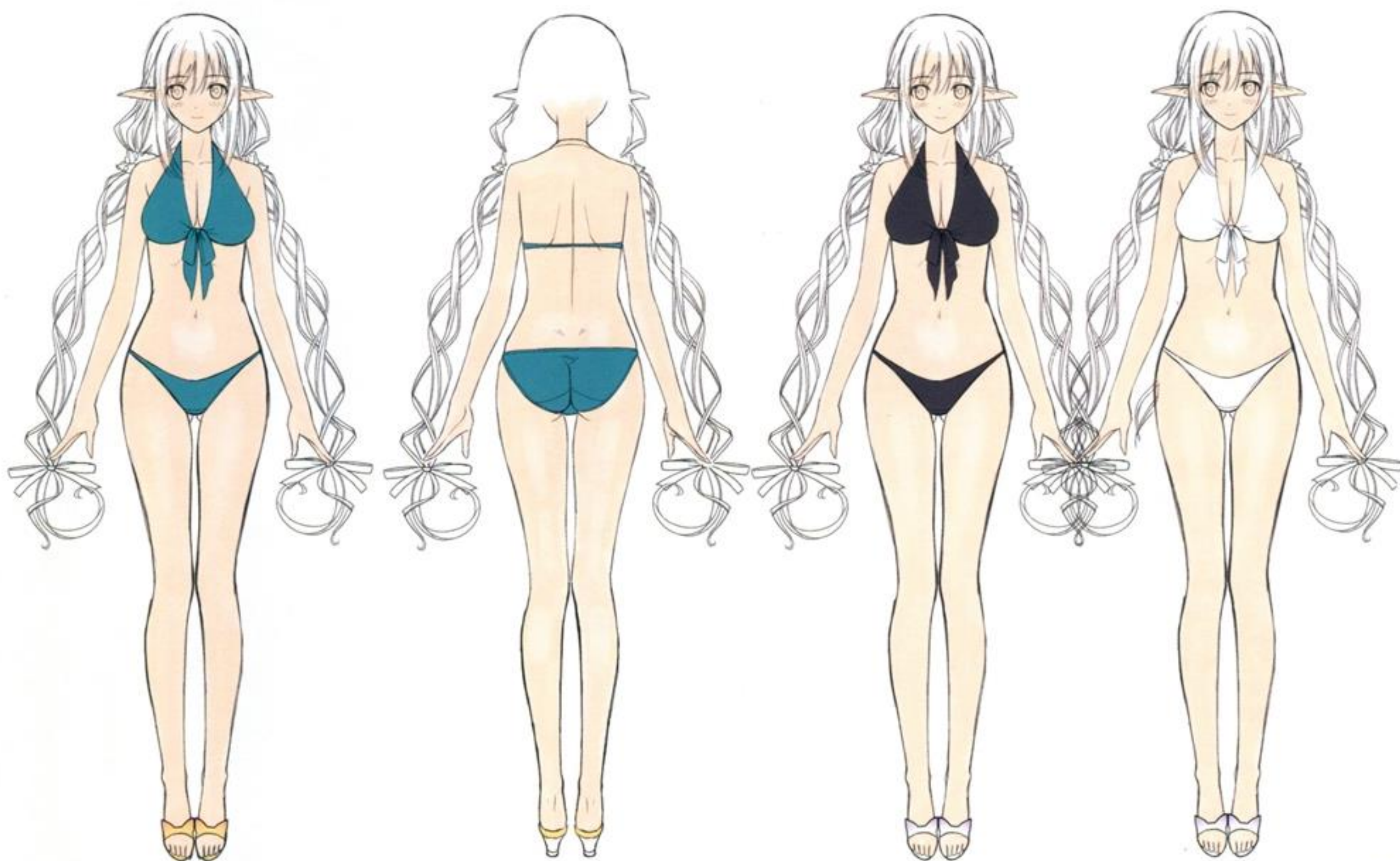
〈 バリエーション 〉

水着

下着

※レオタードのようなモノ?です。

CG全身

リンナ・メイフィールド

CG全身

B.A.N.D

「なんか照れるな〜」
「キンチョー、してます」

初音うららかに
The Most Glorious Wild Sounds of the Year

雪華の雫
Drops of Water from Snow Crystals

モデルのデザイン

リンナは、自分でもすごくかわいくできたなって思います。ピンポイントでここがこう、と意識しながら作ったわけではないんですが、迷いなく作って思うように出来上がったときに「ヤバい、かわいい！」と（笑）。衣装のつやつやした質感は、スペキュラ（反射）の効果ですが、じつはキリカの袖にも同じものが入っています。ただ、そっちは白く光るのであまり目立たないかもしれません。（フライトユニット・桑田）

CGバストアップ

リンナ・メイフィールド

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

線画

斜め

裏面

正面

龍尾棍 トランロッド

いろんな金管楽器のパーツと魔法の杖を合体させたようなデザイン。演奏するときは肩にかついで吹くので、マウスピースの位置を試行錯誤した感じですかね。リンナが魔法のほうきみたいに上に乗って移動する技もあって、可愛かったと思います。(澤田P)

リンナの想い出

Memories of Rinna

口達者で調子のいい小悪魔系というリンナは、キリカと同様ベアトリスへの不審を抱えている。顔を合わせればつい冷たくあたってしまうが、友情の証でもある花を今も愛でる彼女こそ、じつはいちばん裏切りなど信じてはいないのだろう。

リンナと合流

2章「竜奏騎士の練習曲」より

「お近づきのしるしに、
後でお姉さんとイイことしましょうね♪」

初対面の相手に対し、いきなりこんなことを冗談めかすリンナ。どんな状況でも軽口を叩き、周囲を和ませられるのは彼女の長所でもある。

リンナお手柄

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「ね？　こんな風に、
仕掛けが作動するものなんですよ！」

遺跡探検に詳しいリンナはその豊富な知識から、世界竜の神殿や隠し扉などを発見する成果をあげている。マニアぶりは伊達ではない。

ベアトリスとの仲直り

7章「妖精たちの哀歌」より

「だって私……それにキリカ様も……あなたが大好きだから……！　あなたは、大事な友達だから……！」

ベアトリスから直接事情を聞かされ、ずっとわだかまっていた不審が氷解した。友達への想いが溢れ出し、リンナは涙ながらに謝罪する。

リンナのキーワード

《　花を通じて育んだ友情　》

リンナは、街で花屋をするほど花が好きだ。花言葉や生息地などにも詳しいが、彼女が花を好きになったのはベアトリスがきっかけである。もともとはベアトリスが花に詳しく、初対面の頃からいろいろ教わるうちにリンナも花が好きになった。花は彼女たちを結ぶ友情の架け橋といえる。

《　遺跡マニアで罠マニア　》

リンナが花以上に好きで、趣味としているのが遺跡探検である。暇さえあればしょっちゅう出かけているらしく、古代文字の解読はもちろん、遺跡の知識や罠の解除までお手のもの。ただ、好きが高じすぎたのか、「罠にかかる」のが楽しいとまで言い切ってしまうのは少々困りものだ。

リンナとのデート

リンナは、雰囲気とは裏腹な小悪魔系。ウブなユーマは彼女の格好の餌食で、振り回されっぱなしである。ただ冗談か本気かわからない態度は、彼女なりの照れ隠しなのかも？

想い出のひとこと

「お姉さんはイジワルなんです。
諦めてください」

イジワルで口達者なリンナは、デートでもユーマを振り回す。でも、彼の何気ない素直な言葉に、思わぬ反撃を食らうことも……？

「俺はこの『悲しい世界』を
どうにかして救いたい……そう思っているだけだ」

孤高のドラゴンスレイヤー

ジーナス・アイオーン

Jenius Aeon

ユーマたちや帝国軍の行く先々に、神出鬼没に現われる凄腕の剣士。かつて煌竜を宿したことがあるため、超人的な戦闘力と老いない身体を兼ね備えている。終末禍を完全に消滅させる、という最終目的のためにドラゴンを狩ってそのエネルギーを蓄え、「最後の歌」復活のためのピース集めをしている。

Character Profile

クラス	ソードマスター
使用武器	神刀 スサノオ
種族	人間
性別	男
身長	184cm
声の出演	神谷浩史

誕生の逸話

●ライバルの美形剣士で、黒髪ロングの超カッコいいキャラクターというリクエストでした。チャームポイントの黒髪が際立つように、そして男性の色っぽさを意識してデザインしています。何かの陰を背負っているような、そんな哀愁を感じさせる雰囲気を出すためにモノトーンでまとめています。強そうだけど、それをさりげなく主張できるような空気をまとわせたかったのもありますね。（Tony） ●とにかく正統派のライバルです。昔の少女漫画に出てくるような、美形で長身の先輩タイプ。ゼストが今風のライバルなら、ジーナスはちょっと古風なライバルのイメージですかね。日本刀を持ったサムライ的な雰囲気ですが、和風には寄らないようにしてもらいました。どことなく寂しげな雰囲気が漂う仕上がりは、さすがTonyさんです。（澤田P）

設定

表情

（真剣）　（笑み）　（祈り）　（悲しみ）

（横顔）　（怒り）　（基本）

ジーナス・アイオーン

CG全身

CGバストアップ

モデルのデザイン

あとのほうに作った男性キャラクターで、イケメンを作り慣れてきていましたね(笑)。それでも、一度顔は作り直しています。全体としては、髪の色と服装に合わせてモノトーンで、見栄えよくテクスチャーを塗るのに工夫が必要でした。また、ぱっと見てもわからないのですが、ジーナスの服はじつは5層くらい重なっているところがあって、後ろから見るとけっこう複雑だったりします。それをそのまま正直に作ると、シルエットが重い感じになりがちなので、シャープさを失わないように調整をしていました。(フライトユニット・桑田)

CG全身

B.A.N.D

「始めてくれ」
「任せたぞ」

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

神刀 スサノオ

とにかく使って違和感がない範囲で、限界まで長い日本刀にしてもらった感じです。すごい伝説の武器というよりは、職人の神業によって誕生した究極の刀というイメージです。使用者の技量でドラゴンや神をも一刀両断にできるような業物という感じで。(澤田P)

正面

正面(鞘付き)

ジーナスとの想い出
Memories of Jenius

神出鬼没なうえに、あまり自分を語らないジーナスは、独自の立場から行動をしている。それゆえ、両陣営にとって敵でもあり味方でもあるような態度をとる。すべては過去に起こしてしまった悲劇を、くり返さない世界にするために。

ジーナスの過去

かつて煌竜を宿していたジーナスは、力の暴走によって村ひとつを一瞬で消滅させてしまうという過ちを犯した。二度とあのような悲劇はくり返させない。悲しい世界そのものを救うために、彼は自らの道を突き進んでいく。

6章「絶対強者の狂詩曲」より

こうなったのは、ジーナスだけのせいじゃない。
だから、自分を責めないで……

「俺がしようとしていることは、
ただの自己満足なのかもしれんな……」

ロストガーデンの封印の様子を見にきたジーナスは、かつての悲劇を思い返していた。村も、大好きだった少年も失ってしまったあの日を……。

ジーナスとゼストの邂逅

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「そんな子供が最強を気取るなど……
ふふふ……聞いているこっちが恥ずかしくなる」

監獄での調査を終えたジーナスの前に、ゼストが立ちはだかる。最強同士で最高の戦いをしたいというゼストの言葉に、ジーナスは思わず失笑する。

ジーナスの忠告

5章「裏切りの聖譚曲」より

「そうか。そういうことだったのか……　歌が……
やはり歌こそが、真理にたどり着くための……！」

煌竜の力を制御できたユーマと戦い、ジーナスはその秘訣を知る。そして何かを確信するとともに、彼らに忠告をするのだった。

ジーナスの真の目的

7章「妖精たちの哀歌」より

「ユーマの中に眠る煌竜よ！
なぜ、お前は口を閉ざしている？」

ユーマたちの実力を試したジーナスは、ユーマに最終決戦に向けた覚悟と決意を問うた。そしてまた、煌竜にもある覚悟を迫るのであった。

ジーナスのキーワード

《 ロストガーデン 》

かつて煌竜を宿したジーナスにとって、ロストガーデンは忌まわしき思い出の場所である。親しかった少年を救えず、故郷の村を消滅させてしまった罪はあまりに重すぎる。老いることのない彼にとってそれはまさに生き地獄。悲劇の連鎖を止めることしか、彼の生きる道はなかったのだろう。

《 竜エネルギーを源とする強さ 》

エリーゼによってジーナスの体内から煌竜のソウルは抜き取られたが、その体内には今も莫大な竜エネルギーが残っている。彼の超人的な戦闘力も、年老いない身体もそれが源となっている。しかし、強さを求めて並の人間を捨てしまったジーナスの孤独は計り知れない。

神曲の竜騎士姫

エクセラ・ノア・アウラ

Excela Noa Aura

幼くして竜奏騎士として目覚め、人工的に与えられた歌巫女の力でドラグマキナを使役する帝国の皇女。気高く気品溢れる女性で、芯が強く頭もキレる。アストリア侵攻軍の指揮官として赴任し、一刻も早く皇帝の望み・不老不死実現を叶えようとするが、ゲオルグらの謀略にかかってしまう。

「貴公も我が帝国の臣民である以上、そなたを護るのは皇族たる私の役目なのだからな」

Character Profile

クラス	ドラゴンマスター
使用武器	龍吼魔笛 グラビネット
種族	人間
性別	女
身長	162cm
声の出演	水樹奈々

誕生の逸話

●敵国のお姫様で歌姫という、キリカとソニアのライバル的存在として、かっこよく凛々しいイメージを全面的に押し出したデザインです。竜騎士なので、ドラゴンをモチーフにした装飾を各所にあしらった漆黒の鎧姿で。鎧を脱ぐと胸が意外と小さいのは、ほかのキャラクターとの差別化を考えてみた結果です(笑)。ツインテールにドレスアーマーという、最大級のボリュームのキャラクターなので、3Dになったときの立体映えがたまらなかったですね。(Tony) ●敵のヒロインとして、正ヒロインたちを食うほどの存在感が欲しかったというのがあったので、いつ出そうかと温存していた、“黒いドレスアーマーの銀髪クールビューティーキャラクター”を投入することにしました。敵キャラクターだったのですが、関係者の間でもやはりプレイヤーキャラクターとして使いたいという声が強く、めでたく使えるようになったという経緯がありましたね。(澤田P)

設定

表情

(基本1) (照れ) (基本2) (横顔)

(微笑み) (驚き) (祈り) (真剣)

（ 基本デザイン ）

（ バリエーション ）

水着

下着

CG全身

エクセラ・ノア・アウラ

モデルのデザイン

　デザインを見た段階で、エクセラは立体栄えするとわかっていたので、どこまでリッチに作れるかという戦いでした。布の重なりが多い衣装で、ポリゴンもテクスチャーもたくさん使いたいところなのですが、限度がありますから……（笑）。容量が許すなら、スカートをもっとブワッと広がるような感じで作ってあげたかったですね。あと、水着のモデルを作っていたとき、「思ってたより胸が小さい」って、社内がざわっとした覚えが。（フライトユニット・桑田）

バストアップ

B.A.N.D

「我が想いを込めて……」
「我が歌で天に昇れ！」

天翔ける刻の翼
Engraved Wings ... Heaven

CG全身

エクセラ・ノア・アウラ

表情・基本

表情・照れ

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・真剣

表情・笑顔

正面

裏面

プロトタイプ

龍吼魔笛 グラビネット

七つめの竜刃器で、デザインはクラリネット系の木管楽器をモチーフにランス型にしました。ただの槍ではなく、魔法具としての存在感を出すためにクリスタルを印象的に配したり、後ろの部分には錫杖のようなイメージも持たせたりしています。帝国に奪われた後は調査研究のすえに独自のチューンを施され、元の形状から装飾などが少し変化しているという設定です。(澤田P)

Excela Noa Aura

エクセラとの想い出

Memories of Excela

国を救った英雄として、気高く、力強くある皇女エクセラ。順風満帆のように見える彼女も、異国の地で謀略に飲まれ、最愛の父も友人も部下も失ってしまう。そんな彼女に手を差し伸べたユーマはこう言う。君は信頼できる、真情のある人だと。

ゲオルグ謀反

弱みや不安といった面を一切他人に見せず、つねに気高く、鋼のように強くふるまうエクセラ。それだけでなく、若いながら頭の回転も速く、人を見る目もある。だからこそ、ゲオルグも危険視して謀略にかけたかったのだろう。

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「娘とはいえ？
「とはいえ」……だと？　ふざけるな！」

敗北してなお立ち上がり、戦意を失わないエクセラ。そこまで皇帝に忠義立てすることはない、というアグナムの言葉に、思わずその本音が炸裂する。"とはいえ"ではなく、"だからこそ"、彼女は唯一の肉親のために尽力しているのだ。

煌竜暴走

4章「金色に響く奏鳴曲」より

「煌竜！　鎮まれと言っているのだ！
聖印の歌巫女である私の歌に、なぜ従わぬ!?」

魔導科学によって人工的歌巫女として、煌竜を強引に操ろうとするエクセラの歌。そのよこしまな音色は煌竜を逆に怒らせ、力が抑え込めなくなってしまう。

エクセラとベアトリス

5章「裏切りの聖譚曲」より

「……こう言ってはなんだが、それは嘘であろう。
貴公は、ただ我が身をさいなんでいるだけのように見える。」

ゲオルグの密偵とわかりながら、エクセラはベアトリスに信頼を寄せている。それは軽薄に振る舞う態度の裏にある心根を、しっかり見抜いているからだ。

三本槍、ベアトリスとゲオルグの対峙

7章「妖精たちの哀歌」より

「なぜ聞かぬか、だと？　知れたこと！
この三本槍は、私の友だからだ！」

ベアトリスの説得で、三本槍はギャラルホーンの支配を逃れた。主と心を通わせる彼らは、エクセラにとって大事な「友だち」なのである。

エクセラのキーワード

《　内乱を治めた立役者　》

エクセラは皇帝が60のときに授かった一人娘で、当時帝国内は皇位継承を巡る内乱にあった。そのエクセラが7歳のとき、竜奏騎士としてドラグマキナを従えたことで、ようやく内乱は治まった。また、小さな体で巨大な竜を操る姿は人々を魅了し、彼女は国民から英雄視されている。

《　双剣と三本槍　》

ドラグマキナは神に作られたドラゴンで、神竜大戦以来休眠状態だった。そんな彼らを、歌巫女の力を持つエクセラは目覚めさせる。まず復活したのが双剣の2体で、エクセラの父が皇帝を継ぐと彼らは皇帝直属扱いとなる。その後、三本槍の3体が目覚めさせられ、エクセラ直属の戦力に加わる。

「これこそまさに、神を継ぐべき定めの者が、受けるべくして受ける恩寵！」

竜を狙う黒き狼

ゲオルグ・ザルバード

Georg Zalbard

封印教会特務騎士団「ベイオウルフ」の団長。代々遺伝子配合をくり返して、神と融合できる者を生み出してきた一族「神の使徒たち」の当主であり、神への適合率が高い。目的のためには手段を選ばぬ冷酷な男で、また一族の悲願ゆえに神との融合には異常に固執している。

Character Profile

クラス……………………アークパラディン
使用武器……　剣、龍命剣 ギャラルホーン
種族……………………………… 人間
性別……………………………… 男
身長……………………………180cm
声の出演………………………… 小山力也

誕生の逸話

●強そうでかっこいいオジサンです。これくらいの年齢の男キャラクターはほとんどデザインする機会がないので、新鮮でおもしろかったです。経験豊かな歴戦の武人というイメージを重視してちょっとゴツめの体格で貫録を持たせてみたり、顔に古傷を刻んでみたりしました。素で強い雰囲気を持たせるために、敵の皇帝とか支配者をデザインするような意識でやりました。(Tony) ●物語に重さを与える黒幕的な大人の男が必要だということで、強面で、ひと癖もふた癖もありそうな人物として描いてもらいました。教会に所属している聖騎士ですが、カラーリングは暗黒騎士のようなダークなイメージです。武芸に秀で権謀術数も厭わない、経験と実績に裏付けられた強さがにじみ出る感じのキャラクターを目指しました。(澤田P)

設定

表情

(基本1) (苦しみ) (真剣) (基本2)

(喜び) (祈り) (横顔)

モデルのデザイン

ちょっと彫りが深くて、鼻筋がしっかり通っていて、お髭もあるおじさんというのは、いままであまり作ったことがなかったんです。だから珍しくて、がんばろう！って気合が入りましたね。表情バリエーションの指定書をあとからいただいたとき、「あ、この人すごくおもしろい顔するんだ」と思って、ノリノリで作業していた覚えがあります。でも……ですね、鎧の人は細かなパーツが多いので、やっぱりたいへんです（笑）。（フライトユニット・桑田）

CGバストアップ

Georg Zalbard

CG全身

ゲオルグ・ザルバード

CG全身

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・基本

龍命剣ギャラルホーン

ユーマの龍鳴剣ヴァンデルホーンと同じように竜の角の部分が剣化したようなイメージですが、こちらはより生物的なまがまがしい姿を強調するようなデザインにしています。（澤田P）

正面（モノクロ）

正面

魔装神竜 ザルバード

ゲオルグが「神」と融合した姿。尾が長い巨大なドラゴンで、額部にはギャラルホーンのような形状の大きな角がある。

「自分より強いかもしれない……そんなことを思わせてくれる相手が、ずっとほしかったのさ！」

帝国最狂の破戒騎士

ゼスト・グレアム

Zest Graham

ベイオウルフ最強の騎士。かつてはとある国の王子だったが、教会の騎士団の襲撃を受け、故郷も家族も奪われ、強さを求めて教会に入信する。そして洗礼によってゲオルグをも凌ぐ力を手に入れた。神への適合率がもっとも高いが、本人の信仰心は希薄で、強い相手とのスリリングな戦いにしか興味がない。

Character Profile

クラス	魔銃剣士
使用武器	双魔銃剣 アンフィスバエナ 龍命剣 ギャラルホーン
種族	人間
性別	男
身長	176cm
声の出演	保志総一朗

ガラスのようなものでできてます。
中に水銀(?)が入ってます。

ボタンで止まってます。

誕生の逸話

●ダークヒーローを強くイメージさせるキャラクターとしてデザインしています。とくにジーナスとはまた違った魅力と個性を持つ、対照的なライバルであることを意識しながら。服装は騎士というより、ダークサイドに堕ちた暗黒神官の修道士服です。好戦的でカッコいい雰囲気のキャラクターに仕上がったと思います。ゼストもプレイヤーキャラクターとして使ってみたかったですね。アクションゲームの主人公なんかにピッタリだと思いますから。(Tony)

●主人公にとってジーナスが正のライバルなら、ゼストは負のライバルという位置づけのキャラクターです。そしてユーマのライバルというより、ジーナスのライバルとして対照的になるように意識してデザインしてもらっています。リクエストどおり、主人公を食うくらいカッコいいライバルになりました。個人的に、ゼストにはジーナスとガチの戦いをさせてあげたかったですね。(澤田P)

設定

表情

(基本) (思案) (困惑) (笑み)

(基本2) (苦しみ) (喜び) (横顔)

モデルのデザイン

ゼストのモデルは、作ったみんなの趣味がそれぞれ詰め込まれてる印象ですね(笑)。私は趣味全開で顔を作っているし、身体を作っていた別のスタッフも、「こういう服、好きなんですよね!」と言っていて。このページにあるポーズをつけたスタッフも、おもしろがってノリノリでやっていました。キャラクターもわかりやすいですから、作っていてとても楽しかったです。ちなみに、ゼストは表情が豊かなので、顔の汚れや涙といったオプションがいちばん多かった気がします。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ

CG全身

ゼスト・グレアム

CG全身

双魔銃剣 アンフィスバエナ

ただの二刀流ではおもしろくないので、銃剣付きのロングライフルの二丁拳銃アクションをやってみたかったのがきっかけです。ゼストは遠距離、近距離ともまったく付け入る隙がない戦闘力であることを表現したくて。ゲーム本編でも苦しめられたプレイヤーは多いはず。(澤田P)

正面

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・基本

魔装竜王 グレアム

ユーマに勝つべく、最終手段に出たゼストの龍人形態。龍命剣ギャラルホーンと、世界竜のドラゴンソウル4つを体内に取り込んだことでこのような姿になった。

断罪の錬金術師

ヨアヒム・ルーベンス

Joachim Rubens

ハイエルフの失われた魔導科学技術を蘇らせる研究をしている「神の業を究める者たち」に属している、サディスティックな魔導科学者。天才を自称するだけあって、遅々として進まなかった古代魔導技術を10年ほどで実用化し、竜エネルギーを利用した兵器を多数生み出している。

「けっこうお気に入りの悲鳴を上げる作品だったのに！
逃げるとか！　なにを考えてるんです！」

Character Profile

クラス	暗黒神官
使用武器	断末魔刃 サイコ・ロプス
種族	人間
性別	男
身長	181cm
声の出演	中井和哉

誕生の逸話

●怪しい宗教の暗黒神官で狂気の医者というのがコンセプトです。白衣をイメージした神官服に、パンク&ヘビメタ系のバンドメンバーのようなダークな雰囲気をごちゃ混ぜにしてみた感じに。十字架をボンデージっぽい雰囲気の革ベルトの組み合わせで表現してみたり。思った以上に怪しいキャラクターになったのが超気に入っています。マスクを取ったら意外とイケメンなのかもしれません(笑)。(Tony)　●コンセプトは、とにかく怪しい雰囲気のマッドサイエンティスト。最初はインテリ肌のメガネキャラにする案もありましたが、昔のビジュアル系ロックバンドの衣装などを見ているうちに盛り上がっちゃって、見た目から相当怪しいキャラクターに仕上がってしまいました。なぜかスタッフ間では人気が高かったり(笑)。(澤田P)

設定

表情

ば、ばかな…!

くっくっく。

(基本)　(驚き)　(笑み)　(真剣)

(基本2)　(焦り)　(祈り)　(横顔)

ヨアヒム・ルーベンス

CG全身

モデルのデザイン

Tonyさんと同じく、私もヨアヒムは好きで、意外とスタッフに愛されているキャラクターですね。ちょうどヨアヒムのモデルを作っているときに、地元の電車に乗っていたら、隣りの車両にヨアヒムそっくりな人がいたんです。さすがに服は違ったんですが、髪の毛も紫だし、首から上がそのままヨアヒムでした。それが記憶に残っていたので、なんとなくその人の面影があるかもしれません(笑)。ちなみに、いつも髪で隠れていますが、右眼は別に潰れているとか魔眼とかじゃなくて普通の眼ですよ。(フライトユニット・桑田)

CGバストアップ

断末魔刃 サイコ・ロプス

処刑用ギロチンと拷問具を合わせたようなデザインです。最初は医療用メスの巨大なのとかも考えましたが、宗教の暗黒面をイメージを優先してこのような形に落ち着きました。大きな目玉は催眠や洗脳時に使うようなイメージです。（澤田P）

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・基本

CG全身

「……だんだん、あたしにもバカがうつってきたのかな……」

月影に忍ぶ妖精

ベアトリス・イルマ

Beatrice Irma

かつてキリカの侍女として使えていた、ダークエルフの女忍者。盗人の濡れ衣を着せられて祖国を飛び出し、帝国に身を寄せていた。当初はゲオルグの部下だったが、エクセラの人柄に惹かれて彼女に仕えるようになり、最期は主人をかばって倒れる。本心を悟られまいと、軽薄で皮肉屋な態度を取りがち。

Character Profile

クラス……ニンジャマスター
使用武器……刃遁 震羽綸具
種族……ダークエルフ
性別……女
身長……165cm
声の出演……桑島法子

※インナーは
シースルーです。

誕生の逸話

●キリカと同郷のダークエルフの女忍者という設定から、文化的には共通点がありつつもキリカのライバルというか対照的な印象になるように意識してデザインしました。同人誌などでは描いているんですが、『シャイニング』では初めての褐色肌で性格のキツそうなセクシーお姉さん系キャラです。メインキャラクターのなかでは最後にデザインしたこともあって、白黒カラーの多い敵の中であえて際立つ艶やかなカラーリングにしてみました。帯の結び目を蝶のような形にしているのは、なんとなくキリカとおそろいのワンポイントです。（Tony）　●敵の女幹部を出そうということになって、悩んでいたときに別プロジェクトでダークエルフの忍者という違和感のある組み合わせをやる話を聞いて。それはどんな姿なんだろうと妄想を膨らませて、イメージを固めていったキャラクターですね。じつはダークエルフ自体はいつか出したいと思っていたので、いろいろ考えていたのはあります。今回はアイデアのなかから満を持して投入しているキャラクターデザインが多いですね。（澤田P）

設定

表情

（ 基本 ）　（ 祈り ）　（ 焦り ）　（ 悲しみ ）

（ 真剣 ）　（ 笑み ）　（ 怒り ）　（ 横顔 ）

ベアトリス・イルマ

CG全身

Chibit☆しゃいにんぐ

表情・基本

モデルのデザイン

ベアトリスは、モデル的にはけっこう難産でした。身長が高そうに見えるんですが、意外と低いんですよね。セクシーなお姉さんキャラクターだから、お姉さんらしさは出したいけど、頭の大きさと体つきのバランスをどれくらいにしようかって、最後までかなり悩みながら作っていった気がします。あとそうですね、Tonyさんのキャラクターイラストは丸顔なので、勝手に輪郭を伸ばしていいものか、作っては元に戻したりと、試行錯誤が多かったです。（フライトユニット・桑田）

CGバストアップ

ベアトリス・イルマ

CG全身

刃遁 震羽綸具

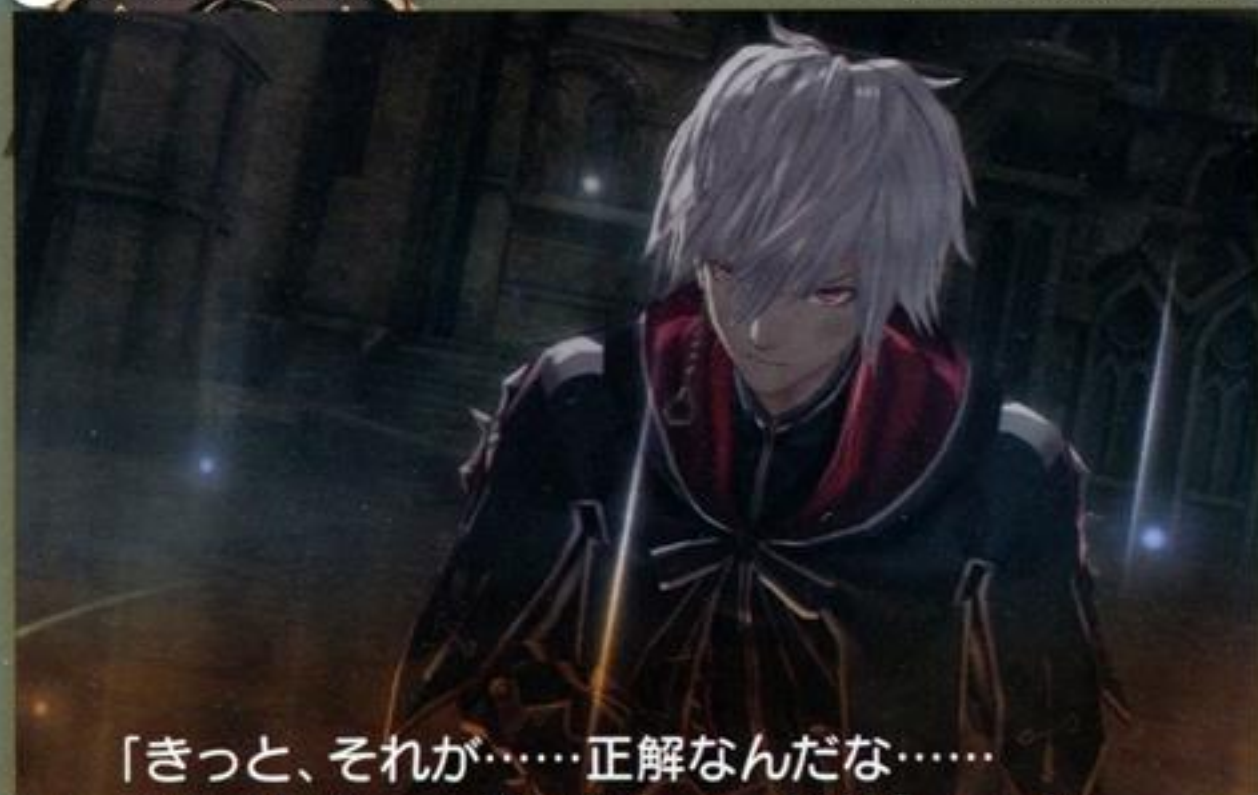
円月輪のような武器ですが、デザイン上はタンバリン風の楽器のようなイメージも持たせてあったりします。設定的には帝国の竜刃器研究の産物のひとつという感じですかね。なにか活かせる機会があるといいですが……。(澤田P)

ロンバルディア帝国激戦の記録

帝国のアストリア侵攻軍には、刻印教会が深く関わっている。神の復活を企む彼らにとって、アストリアは悲願成就の地だからだ。集結したメンバーは当然精鋭揃いだが、そんな彼らも一枚岩ではなく、それぞれに立場や主義が異なるようだ。

ゼスト編

ゼストとの決着

8章「七色に煌めく協奏曲」より

「きっと、それが……正解なんだな……
このオレを……倒したん……だから……」

狂戦士のゼストも、ユーマが持つ本当の強さには薄々気づいていた。ただその答えを確かめるのも、全力の戦いでしかあり得ない。彼はそういう男である。

ゲオルグ編

"神"の真実

8章「七色に煌めく協奏曲」より

「どうだ？　初めて見る神の姿は。
古代の英知を感じさせる、美しい姿だとは思わんか？」

ゲオルグの一族は、神への適合者を生むべく、代々遺伝子交配をくり返してきた。それゆえ、神への固執と賛美は常軌を逸している。

ヨアヒム編

龍命剣ギャラルホーン

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「いや、しかしこれは実によくできましたね。
ワタシの傑作が、またひとつ生まれました！」

天才魔導科学者を自称するヨアヒムは、創り出す武器や道具の完成度が高い。自画自賛し、作品を芸術品のように愛でる気持ちも、わからないではない。

ベアトリス編

ゲオルグ謀反

6章「絶対強者の狂詩曲」より

「あら、本当にお強い！　ふふふ、もう少し慰めて
差し上げようと思ってたのに……残念ですわ」

偏見にさらされ続けてきたベアトリスは、軽薄で皮肉屋な態度を崩すことはない。だが、そんな態度の真意もエクセラにはお見通し。いい主従関係である。

ロンバルディア帝国のキーワード

((刻印教会))

表向きはドラゴンを敬い、理想世界の実現を目指している宗教団体だが、真の目的は神の復活にある。その前身はウロボロスというハイエルフ一派で、神を造り、神竜対戦を引き起こした張本人たちである。そんなメンバーの一部が生き延び、刻印教会として再生を果たしたのだという。

((スティグマ))

刻印教会の入信者は、神の血の洗礼を受け、適合した者だけがスティグマという特殊能力を得られる。ゲオルグは瀕死から短時間で全身を治癒できる「超回復」、ヨアヒムは見ただけで原理を解析する「神眼の解析力」、ゼストは一定時間肉体が大幅に強化される「絶大なる力」というスティグマを持つ。

『シャイニング・レゾナンス』モデル考

微笑み、歌い、跳ねる3Dモデルが生まれるまで

『シャイニング・レゾナンス』のゲーム中に登場するキャラクターたちは、すべて3Dモデルだ。Tonyさんのデザインしたキャラクターが、大画面テレビの中を、リアル頭身で駆け回るというのは、たくさんのプレイヤーが望んでいたこと。それゆえに、ハードルは高くプレッシャーも大きかったと思われるが、開発チームはそれに期待以上のデキで応え、プレイヤーからの確かな支持を得た。

本書にも数々の3Dモデルを掲載したが、これを生み出したのが、東京都内にあるフライトユニットという会社である。シリーズプロデューサーの澤田さん、Tonyさんにもご同席いただき、3Dモデルが生まれるまでのお話を聞いた。

●モデルの指針となったソニア

──Tonyさんのイラストをモデリングしていくプロセスをお聞かせください。

桑田　最初に、ソニアをモデルに、"『シャイニング・レゾナンス』では、これくらいリッチなモデリングのキャラクターをゲーム中に出す"という、モデリングの指針といいますか、みんなでイメージを共有できるようなプロトタイプを作りました。

Tony　シェーダー（※編注：陰影やグラデーションをつけるプログラム）を作るために、僕のタッチを見てもらう必要があって、まずソニアだけデザインを完成まで仕上げたんですよね。

桑田　そうですね。ラフをいただいた段階から作業には着手していたんですが、そのあと完成イラストを見て、鎧や肌の質感をどう表現するかを考えながら、シェーダーまわりを試行錯誤していきました。

松本　その時点でのソニアは、プレイステーション3では出せないくらいポリゴンを使って、テクスチャーもふんだんに使っています。性格づけなどがそれほど細かく決まっていない段階なので、これまでにTonyさんが描かれた絵を見て、「ソニアらしい表情って？」と想像を膨らませたりしていました。表情のバリエーションを豊かにする、という指針を示すためにも、最初はおもしろい顔もさせました。たとえばこれは（と、モデルを指さしながら）、「ウ○コ踏んだ！」という表情でして。

Tony　そうだったんだ（笑）。

桑田　どんな表情させようかって松本と話をしているときに、まずひとつはかわいい笑顔、もうひとつ、「ウ○コを踏んだときにする顔を作ろう」ということになりまして……。

松本　喜怒哀楽というキーワードを掲げても、テンプレート的なものになってしまうでしょう。「こういう顔していたらかわいいんじゃない？」という、具体的なものを作りたくて。

桑田　あとになって表情の設定画をいただいてからはそれを見て作りましたけれども、それまでは、Tonyさんの画集やフィギュアを参考にしながらイメージを膨らませていました。

澤田　でもよく研究されていたから、モデルの完成までに紆余曲折というものは基本的になくて、かなりスムーズにいけたと思います。

松本　キャラクターのモデルを作る、というのは、じつは作業のボリュームがすごく大きいんです。ひとりで全部を受け持つことはできないので、顔はキャラクターを把握している者、今回でいうと桑田がひとりでやって、身体は何人かで手分けして作る、という体制で臨んでいます。今回、表情のパターンの数で言うとひとり20くらい？

桑田　ほかのプロジェクトよりも少し多めに作っているので、30くらいあったと思います。

──モデラーの方とTonyさんのあいだでは、どういうやりとりをするんですか。

松本　実際に弊社にお越しいただいて、モデルを見てもらうことが多かったですね。

Tony　ある程度出来上がったものを見て、「ここはこうしましょう」という話をする感じですね。フライトユニットさんからは、遊びで描いたような絵とか、ラフっぽい絵があると、とてもイマジネーションがわくから見せてほしいとリクエストを受けました。でも、僕の性格のせいか、思ったよりも綺麗に描いてしまったみたいで（笑）。

澤田　ほかのモデリング会社だと、カッチリした設定画を欲しいっておっしゃるんですが、フライトユニットさんはちょっと変わっているんですよね。むしろラフのほうがいい、表情も変なものがいいと。でもまあ、落書きがいいって言われて、落書きを描くのは難しいよね（笑）。

松本　ははは、たしかに。ゲーム制作は、初期段階には決まってない事柄が多いので、完成稿じゃなくてもいいから、イメージするための手がかりがたくさん欲しいんです。落書きのなかには、このキャラ

3Dキャラクター マネジメント
株式会社フライトユニット
松本浩幸さん

3Dキャラクター リードモデリング
株式会社フライトユニット
桑田まり子さん

「基本的には感覚で調整するんですが、そこがモデラーの個性が出るところだと思います」

はこういう表情をするかしないかといった、イメージがたくさん含まれているんですよ。「チェックしてください」と提出して、それに修正指示が入って、そこを直して……といったことをくり返していくと、マネキンみたいなものができちゃうんです。それは避けたいので、最初の段階で作家さんとできるだけ距離を縮めて、そこのやりとりを少なくしていきたいと思っていました。

――プロトタイプから実際のモデルにしていくまでには、時間がかかったんですか。

桑田　けっこうかかりましたね。

松本　このソニアのモデルは、オーバースペックで作っていますから、ゲーム中で動かす仕様に合わせるために、ほとんどすべて作り直しましたね。今回は、ハイモデル（※編注：多ポリゴン&大容量テクスチャーのモデル）とローモデルを作ったのですが、ハイモデルはB.A.N.Dやイベント、会話シーンで使われているもので、それをリアルタイムに動かしています。ただ、パーティーメンバー4人でフィールドを歩くという、澤田さんからの要望がありましたし、戦闘でもキャラ数が多くてハイモデルを動かすのは負荷が高すぎますから、ローモデルも作っています。ただ、モデルが完成したあとにローを作るのは楽なんですが、ハイモデルが完成する前に、同時にローモデルを作るのは、じつは難しい。でも開発現場では、ハイモデルが完成するよりも前に、戦闘などで使うローモデルが必要でしょう。わりと死にそうになってやっていましたね（笑）。

●和服は演算負荷が高いから嫌がられる!?

――モデル化しやすいキャラクター、難しいキャラクターというのはあるんでしょうか。

桑田　私にとっては、男性キャラクターが難しかったです。こう言うと語弊があるかもしれませんが、かわいさをくみ取りやすい女性キャラクターは、どういう方向に力を入れれば魅力が伝わるのかというのが直感でわかるんです。でも男性キャラクターは、女性で言う「かわいい」のような共有しやすい魅力のポイントというものがなくて、キャラによって魅力の方向がバラバラなんです。だから、「ちょっと色気があるほうがいいよね」といったふうに、松本からオーダーがきたりしましたね。

松本　とくにレスティですね。コイツは色気が出るとかっこいいはずだと思ったので。

桑田　男性陣はそれぞれに違うタイプだったので、やりがいはあったんですけれども、それでも男性キャラクターを作るときは、毎回「わー、どうしよう」という気持ちがいっぱいでした。

松本　澤田さんのお力もあると思うんですけど、Tonyさんの描くキャラクターは、みんな魅力のポイントがわかりやすい、というか強い。だから、「コイツ、絶対こういうやつだろ」という予想が、だいたい当てはまる。『シャイニング』のキャラクターを見ていてすごいと思うのは、過去作も含めてキャラクター間の色のかぶり（重複）を気にしていないこと（笑）。普通はバランスをとろうとして戦隊モノみたいに色分けするんですけど、『シャイニング』では、もう「コイツは絶対こう！」っていう色が強く入っているんです。だから、イラストを見た瞬間、このキャラクターをモデル化するときはここが大事だから力を注ごう、というのがつかみやすいんです。

澤田　いちおう、色かぶりのことは気にしているんですよ（笑）。でもたとえば、あるキャラクターにおいて"金髪に青の衣装の組み合わせ"が最高に魅力的だとしたら、たとえ過去作のキャラクターと配色がかぶっていようが、いくらでもGOを出しますね。

――和服は、モデルを作るうえでは難しいですか。

桑田　ヒラヒラしたところが多いので、けっこうハードルが高いですね。でも、私はモデラーで、モーションをつけるのは別の人です。だからどう作っておくと動いたときにカッコよく見えるか、というのが最初はけっこうわからなくて。あとから調整した部分もありますね。

Tony　そういえば、レスティだけはモデル向けにデザインを直しましたよね。

松本　足を広げたときにビローっと伸びてしまったりするので、服にスリットを増やしました。

澤田　和服って、動かす側からするといろいろ大変で、やめてほしいと言われるんですけどね。キリカの振袖なんて、何度言われたことか（笑）。でもメインヒロインだし、まったく譲るつもりはなかった。

松本　この数作、『シャイニング』シリーズはプレイステーション・ポータブルでリリースされていましたから、マシン性能のきびしい制約のなかでやりくりをしてきたと思うんです。その影響もあってか、処理の負荷を減らす方向で開発側からオーダーが

モデラー氏の机上

座談会の様子

シリーズプロデューサー

株式会社セガゲームス
澤田剛さん

キャラクターデザイン

イラストレーター
Tonyさん

上：ポーズ付きモデルも、フライトユニットが手がける。
中：リンナの3Dモデルと衣服のテクスチャー。
下：話題に挙がったプロトタイプのソニアモデル。バストアップイラストの右側が、アレを踏んだ瞬間を想定した表情だ。

入るんですよね。ただ、僕らはほかのタイトルで動かしているのを見ていますから、「動かせるはず!」と主張し続けましたね（笑）。

澤田　開発チームには動かす側としての都合があるし、でもデザインで譲れないところもあるし、っていうせめぎ合いがね。でもわりと松本さんは、デザイン寄りの考え方ですよね。

松本　ええ、そこは攻めるところだと。みんな、どうしても安全なほうを取ろうとしてしまうんです。でも、デザインがこれだけしっかりしていて、高い解像度で作り込めて、大きなテレビ画面で見るのに、袖が短かったら物足りなさを感じると思うんです。せっかく50インチで見るんだったら、「うん、紛れもなくTonyさんの絵が動いてる!」って、プレイヤーに感じてもらいたいですからね。

——今回のシェーダーは、フォトリアルでもトゥーンでもない、独特な感じがします。

松本　トゥーンというのは、キャラクターの輪郭線と影がキモで、ライティングを演出上の意図で制作者が全部コントロールできる映像系だったり、原作がアニメだとバッチリ決まるんです。でも、ゲームだとライティングが自在に変わるし、原作がイラストだと逆にショボく見えちゃうんです。だから弊社では、"動くイラスト"にすることが多いですね。日本人が好むイラストっぽいモデルを作るとすると、これがいまやれるベストじゃないかと思います。

——3Dともアニメ調とも違う、2.5Dというか、"イラストのような3DCG"ですね。

松本　プレイステーション2時代のゲームのようなモデルの作り方をして、そこに最新のシェーダーをガリガリ当てていくんです。プログラマブルシェーダーを組んでいる人が、アメリカの最先端のものを調べてくれて。最初はUNITY（編注：3Dのコンテンツを制作できるゲームエンジン）で全部作っちゃって、そこから実際の環境、今回ですとミヤコエンジン（編注：セガゲームスが長く培ってきたゲームエンジンで、『サクラ大戦』シリーズや『戦場のヴァルキュリア』などでも採用されている）に合わせてシェーダーを作り変えていく、というのを半年ぐらいかけてやっていきました。実際に思ったとおりの画面が出せるまで相当苦労しましたが、メディア・ビジョンのみなさんもがんばってくださったので、最後にはバッチリ出ていましたね。

●最終的には自分の手の感覚を信じて

——桑田さんはモデリングを調整されるとき、パーツ単位で変えていくのですか。

桑田　社内でもそのあたりのことを聞かれるんですが、顔はちょっとシャープに……みたいな、感覚でやっていることが多いですね。ダメだと思ったら、けっこう作り直したりしますし。

松本　顔を作るときって、まず絵を描いてその絵を立体にする、というプロセスを取るんですよ。ポリゴンモデルをちょこちょこいじっていっても、福笑いのような違和感がある顔になっちゃうんです。それよりも、自分の手の感覚で絵を描いて、「これだ!」と思ったものを3Dにすると、狙ったキャラの顔になっていきますね。

——立体の輪郭は、どういうところに気を遣って作るのですか。というのも、『レゾナンス』のモデルを見ていると、かわいく見えない角度というか、死角が見あたらないんです。

桑田　最初は、フラットにTonyさんの絵から起こしたイラストのテンプレートを当てながら、こんな感じかなって気持ちでこねていくんです。

——こねていく、というのは？

桑田　イラストの正面画があったら、正面画の輪郭をなぞって、そこからちょっとずつ輪郭を確認しながら曲線を作っていくこともあるんですけど、基本的には感覚で。そこが、モデラーの個性がいちばん出るところでもあるとは思います。

——エンジニアリングというよりも、アートですね。フィギュアの原型を作るような感覚ですか。

桑田　そうですね。趣味で一時期フィギュアを作っていた時期があるので、それに近いですね。

澤田　フィギュアの造型ができるんですよ、桑田さんは。それも相当上手い。

松本　桑田が入社してまだ2、3年目くらいのときかな。「このプロジェクトでリーダーをやる者です」と澤田さんに紹介したときに、そこで見せた作品がフィギュアだったんですよ。こういうのを作っているから大丈夫だ!って（笑）。

澤田　『シャイニング』のフィギュアは、もう百体以上監修していますが、Tonyさんの絵のフィギュアって輪郭がなかなかうまくいかないんですよ。でも桑田さんが作ったフィギュアを見た瞬間に、「この人の輪郭の解釈は大丈夫だ」と思った（笑）。それが3Dのモデリングでも生きているんですね。

桑田　ありがとうございます。

Tony　キャラクターのイラストは、絵の嘘と言いますか、向きによって顔のパーツがある種の記号化がなされているんですよ。それを解釈して3Dを作る際には、技術だけじゃなく、作家性というか、モデラーの感性、あるいは絵心があってこそ魅力的なモデルが生まれると思うんです。それを高いレベルでやってらっしゃるのが、フライトユニットさんのすごいところでしょう。

（2015年2月　フライトユニットにて）

Chapter 2

シャイニング・レゾナンスの世界

The world of Shining Resonance

Shining Resonance collection of visual materials

『レゾナンス』は、いまのスタッフによる新たなイメージの『シャイニング』の世界を作ろうということが開発の第一方針でした。『シャイニング・ティアーズ』から十年の節目の年に、再び据え置き機にカムバックできたということで心機一転、開発スタッフには過去のシリーズにまったく縛られる必要なく、新たな気持ちで挑んでもらうことにしました。過去作のキャラクターを出すこともまったく考えませんでしたし、さらに獣人など過去のシリーズの特徴も初期の企画ではアレンジされた形で存在しましたが、最終的にはなくなっていました。個人的には少し寂しい気もしましたが、シリーズとして変化も必要だと判断しました。

そうして完成したのが今回の世界です。

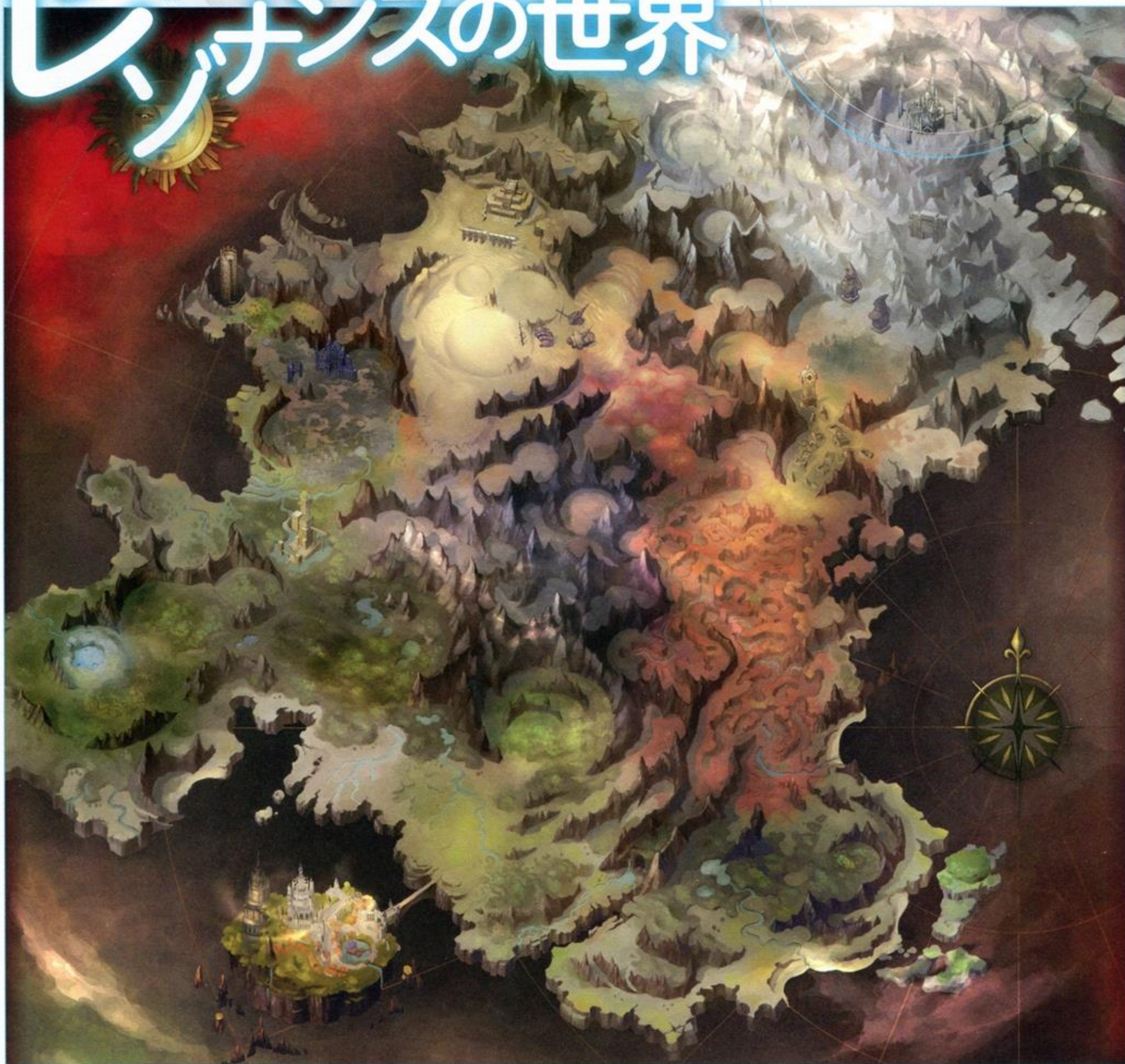
一方で、最近のゲームやアニメ、ライトノベルでは"王道"の世界や物語が少ないと感じていて、ここはあえていまだから『シャイニング』で王道の中世ファンタジーとやろうじゃないかと。ストーリーは奇をてらわず直球で、そして独自設定に凝りすぎない、入れすぎないように万人にわかりやすい世界を目指しました。

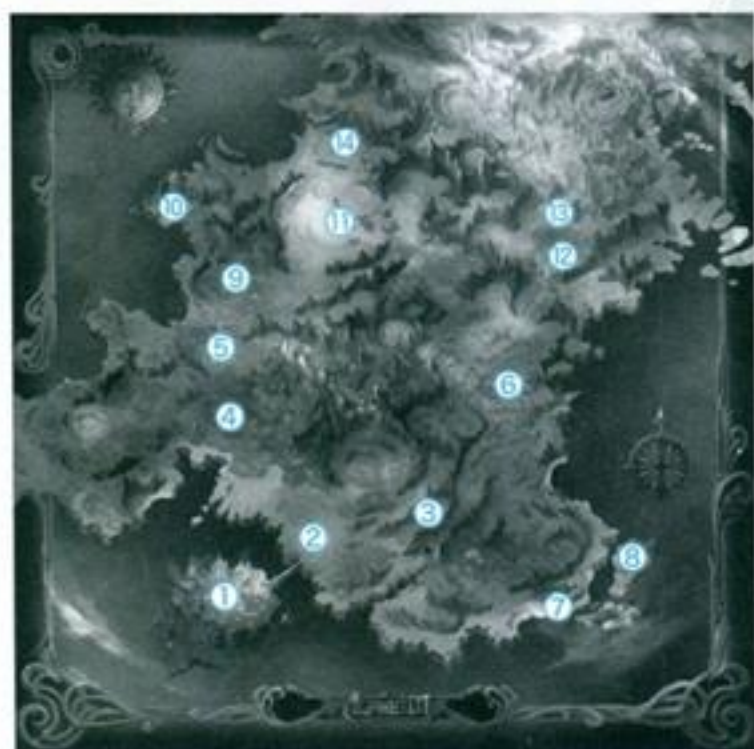
王道という直球を投げるのは、それはそれで勇気が必要でしたけれども、自分自身がいまだから王道を遊びたいという気持ちが強くて。それに、シリーズの専門知識があまり必要にならないようにすることで、初めて『シャイニング』に触れるかたにも遊びやすいゲームにしたかったのもあります。(澤田P)

World

シャイニング・レゾナンスの世界

The world of Shining Resonance

本作の舞台となるのは、アストリア王国を有する島「アルフヘイム」である。ここでは、ユーマたちが激戦を駆け抜けた各地域の背景画やイメージボードなどを紹介していこう。

◉アルフヘイム全景

世界の中心に位置するアルフヘイムはかなり大きな島で、海岸から砂漠、霊峰まで多様な風土が見られる。また古くから「神の住まう大地」と呼ばれ、人々には特別な場所という認識があった。

Index

神竜大戦と終末禍

遡ること千年、かつてアルフヘイムでは「神竜大戦」という大戦が起きた。一部のハイエルフたちが竜エネルギー精製システム「神」を生み出し、それに抵抗するドラゴンやハイエルフたちが激突。すべてのドラゴンが滅び去るという犠牲を払って、神はなんとか封印されることになった。しかし、封印は不完全で、苦しみや悲しみを撒き散らす災厄「終末禍」もわずかながら漏れていた。

◉神竜大戦壁画

魔導科学工学技術を結集して生み出された神と、自然界の力の象徴たるドラゴンたちの死闘を描いた古代の壁画。右が煌竜、左が神である。

◉戦火に焼かれた街

神の復活を企むロンバルディアと、それを阻止せんとするアストリアは幾度となく衝突、戦火に焼かれた街も多い。いまはその復興に尽力している。

◉暴走した煌竜の爪痕

神竜大戦で唯一生き残った煌竜は、しばらくジーナスに宿っていたが、ある事件をきっかけに暴走。村を一瞬で消滅させた破壊力は、すさまじい。

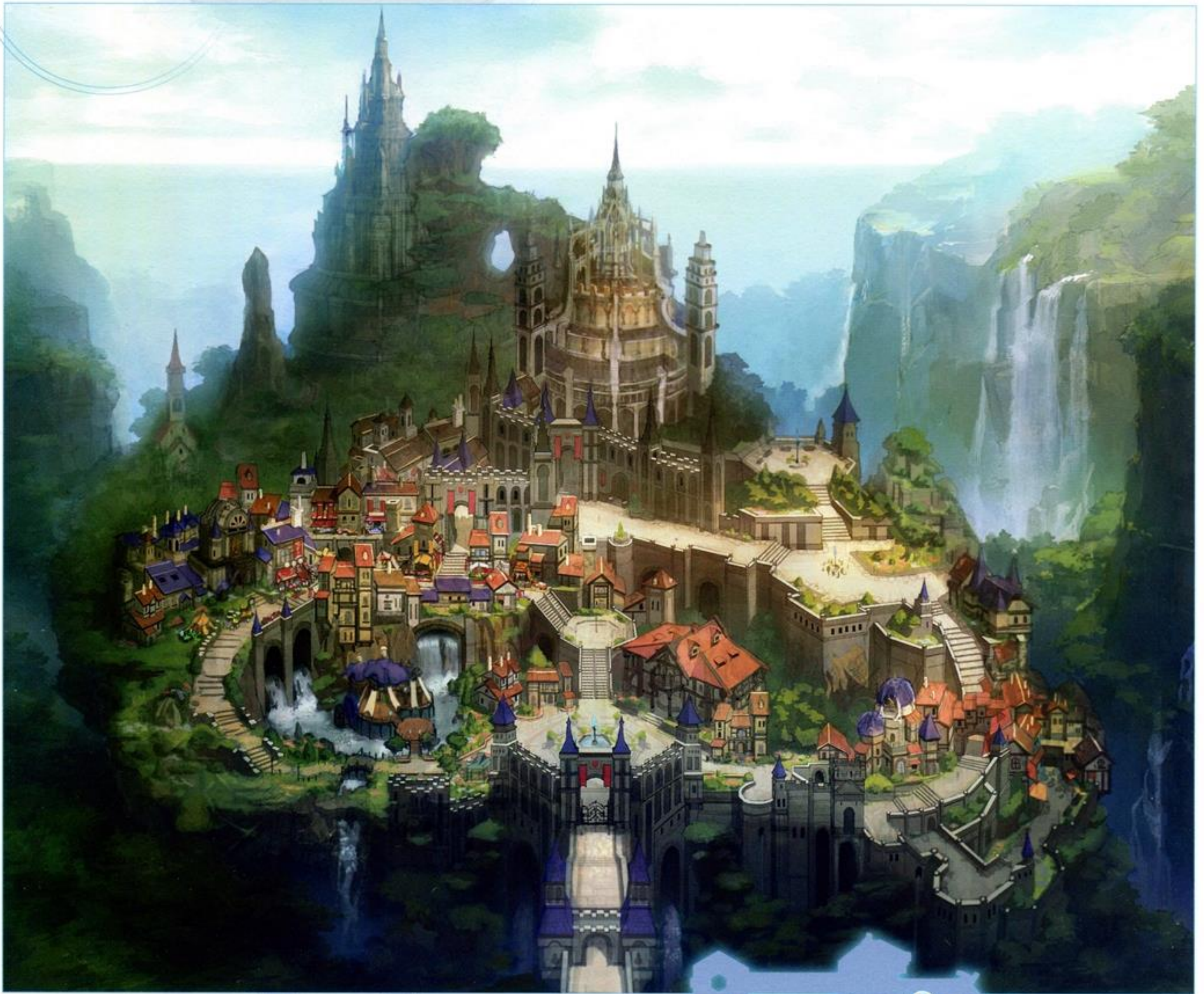
◉幻影塔ジグラート

アストリアの人々からは「寄らずの塔」と呼ばれている、アルフヘイム中央に見える巨大建造物。頂上には神のメインシステムがあり、ここへ至るにはロストガーデンの封神の扉を通るしかない。

◉竜エネルギー精製システム「神」

世界中に終末禍を起こす元凶である、神システム。不完全な封印ゆえに原型をとどめており、ゲオルグによっておよそ千年ぶりに復活を果たす。

海楼都市マルガ

アルフヘイム南部に位置する、アストリア王国の首都。海辺の小島に高い城が築かれ、その北側を中心に城下町が広がる。おもに人間たちが住んでおり、各地との交易も行われ、小さい街ながらも活気にあふれている。ゲートブリッジという大きな橋が本島とのあいだを結んでいる。

Point of view

アストリア城

Point of view 1

●謁見の間

●宝物庫

●アストリア城外観
本島側の滝がある絶壁を背にし、海抜の高い位置に築城されている。要塞としては無防備に見えるが、じつは音響結界が張られている。

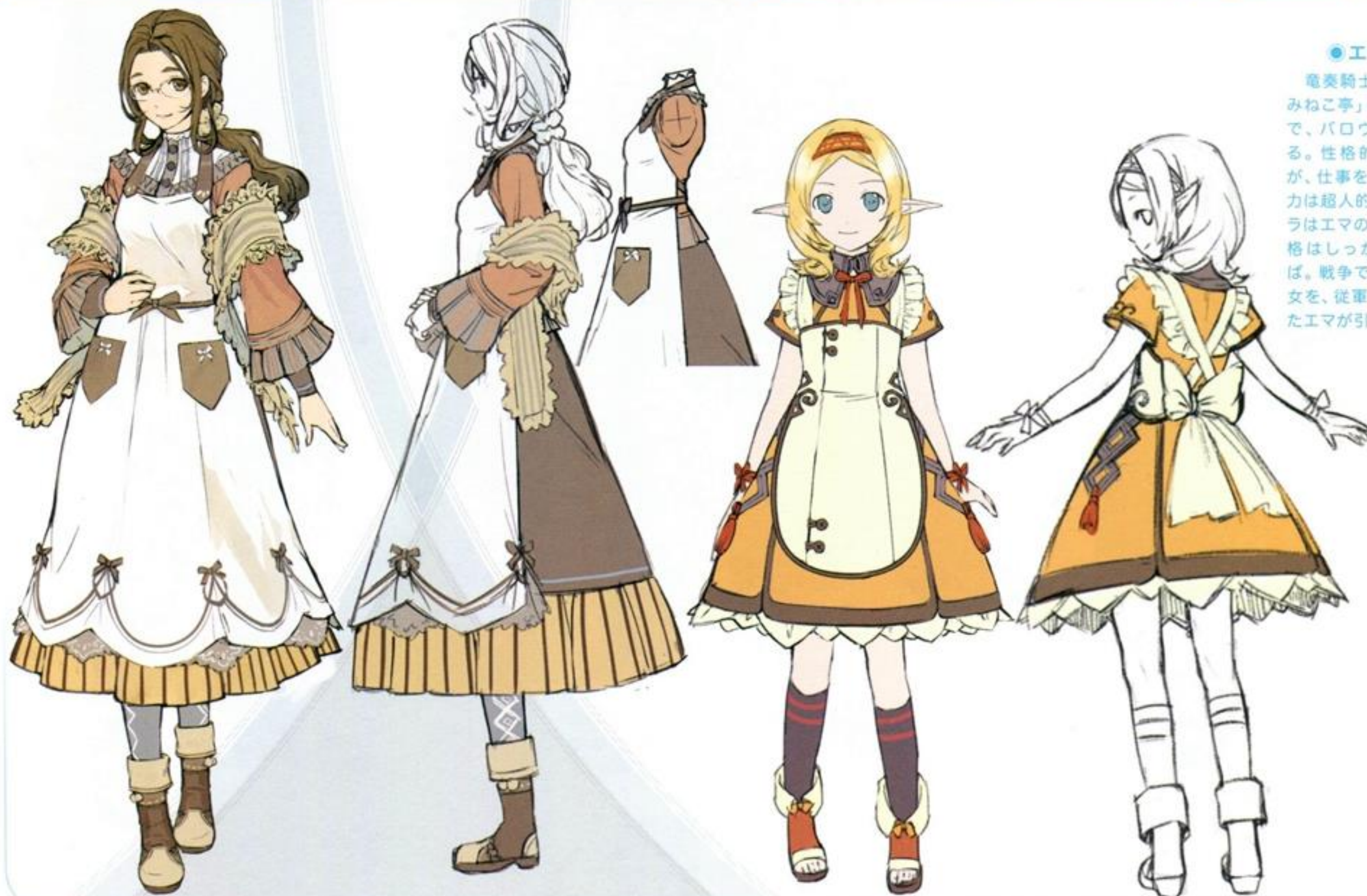
●アルベール・ブランシュ
アストリア国王で、ソニアの父。竜奏騎士・雷光の竜剣士として活躍していたが、帝国との戦闘で負傷し前線を退いた。

●バロウズ騎士団長
豪胆な性格の、アストリア騎士団長。アルベール王の補佐役であり、ソニアの剣技の師匠でもある。せっかちなのが玉にきず。

●アストリア騎士団

うみねこ亭

●客室

●談話室

●エマとプリムラ

竜奏騎士たちの拠点「うみねこ亭」の女主人がエマで、バロウズの姪にあたる。性格的に少し天然だが、仕事をこなす速さと体力は超人的。一方のプリムラはエマの義理の娘で、性格はしっかり者でおてんば。戦争で遺児となった彼女を、従軍看護師をしていたエマが引き取った。

練金工房

Point of view ③

●ラップル
他界した父に代わって、錬金工房を取り仕切る少年錬金術師。大人顔負けの技術を持つ職人気質だが、大好きなプリムラにはつい憎まれ口を叩いてしまう。

リンナのお花屋さん

Point of view ④

ライルの調律工房

Point of view ⑤

●ライル
竜刃器の調律や、音響結界装置の整備などを行なう調律師。修行時代以来、リンナたちと顔なじみ。

●フェルナンド
世界中を旅するエルフの吟遊詩人。本来は風来坊だが、戦争中のためか劇中ではキャンプかマルガにのみ登場する。旅先で聞いた話を教えてくれる。

リーゼロッテの行商

Point of view → 6

マエ 帽子有

ウシロ

マエ 帽子無

●リーゼロッテ

エルフの行商人。やる気のなさそうな態度だが、依頼された品も確実に仕入れるなど、街の人からは信頼されている。ただし、商品に統一感はまったくなく、また仕入れ方法も仕入れ先も謎である。

アルフリーデの魔導書

Point of view → 7

マエ 帽子有

ウシロ

マエ 帽子無

●アルフリーデ

リーゼロッテの双子の妹で、ふたりのあいだには不思議議な意思疎通がある。親切で街のみんなの相談役でもあるが、姉と同じく素性に謎が多い。グリモアールを所有しているゆえんも謎。

ラッキーエッグ

Point of view 8

Chibit☆しゃいにんぐ

●音帝片吟フロマージュ武蘭

リンナの相棒として、いつもいっしょにいる音の上級精霊。リンナとはウェルラント時代に遺跡で出会って以来の付き合いで、いまではすっかりいいツッコミ役となっている。

マルガ中心街正門前

Point of view 9

フードの下は
こんな感じになって
います

●ステラ

天体や天候について研究をしている学者。生き物の行動や雲行きなどから、確実に天気の変化を当ててしまう。劇中での的中率は100%。また、意外とコイバナや美容にも敏感である。

マルガの人々

サスペンダー
うしろ

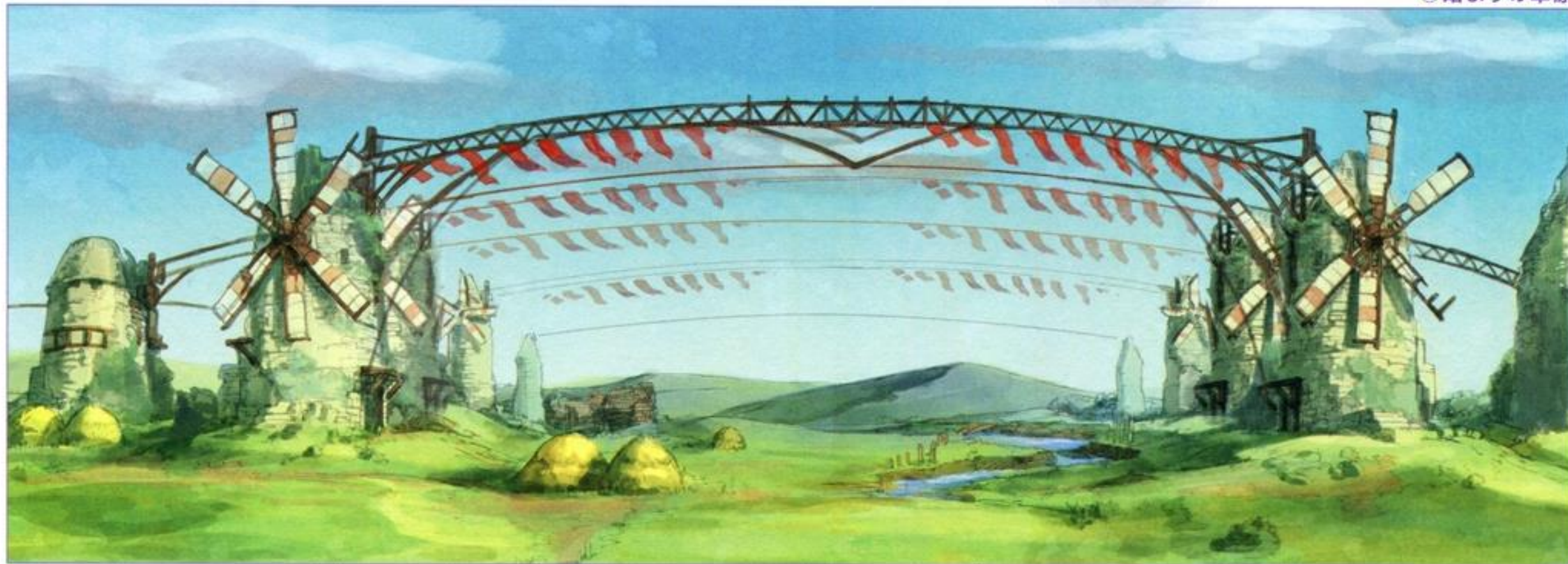
サイドは
開いています。

アストリア大陸 各地域

ここでは、自然豊かなアストリア各地方を3Dで表現する際の、イメージボードや背景美術を紹介していこう。ただし、掲載しているものは、実際のゲーム背景に近いものから、貴重な開発初期段階のものまで多種多様である。実際のゲーム画面と見比べてみるのも一興だろう。

ウィンディア大草原

マルガを出てすぐ広がる草原。大きく二股に分かれており、東にある飛泉の峡谷を抜けると、「ラドラム地下空洞」にたどり着く。ラドラムは草原の一部が陥没してできた空洞である。遺跡のようなものはあるが、竜の祭壇はない。

◉始まりの草原

エルモア大森林

巨大な植物が生息する森。精霊力がとても強く、ところどころ光を放っているほか、水源も豊かである。また、森の最深部には氷の精霊力が強い「グラウコスの滝」があり、冷気が溜まっているために泉や滝が凍っている。

◉エルモアの泉

◉せせらぎの道

◉グラウコスの滝

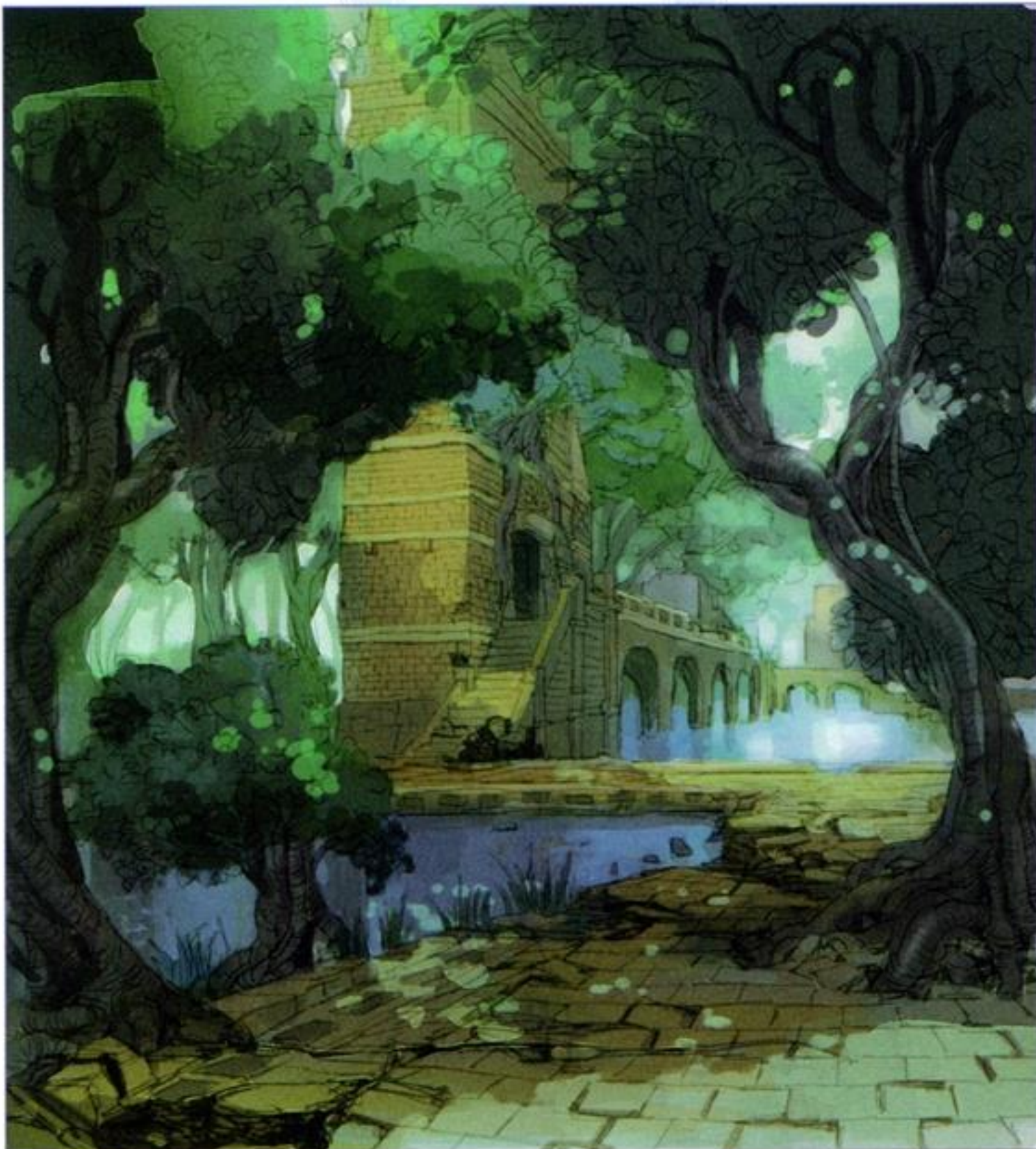
クラヴァール平原

オルド砂漠、霊峰グランシエル、シャリオン海岸、ラドラム地下空洞と、4つのエリアに繋がる平原。巨大な奇岩が立ち並んでいる乾燥地帯だが、ジーナスの故郷である「ロストガーデン」だけは一部緑が残っている。

◉ロストガーデン

ジンガーナ遺跡

エルモア大森林の奥、水源地帯に位置する古代遺跡。川をまたぐように入り組んだ道が多く、またモンスターも多いのであまり人が寄りつかない。また、「空の聖域」には空竜の「竜の祭壇」が隠されている。

◉空の聖域

◉暁の庭園

◉全景

ゲイルリッツ監獄

◉不帰の正門

帝国軍が占拠していた、古塔のような研究施設。もともと地下の「記憶の図書館」に古代文明の書物が多数所蔵されており、これらをもとにヨアヒムは研究を重ねていた。ユーマやマリオンなどの被験体も収監していた。

◉最上階

◉収監部屋

◉第二収監区

●記憶の図書館

帝国軍兵

シャリオン海岸

アルフヘイムの東側に位置する、陽光が眩しく、景観がとても美しい海岸。遠くにはうっすらと、似たような小島も見える。先に進むと、珊瑚でできた大洞窟・コーラルケイブがある。「竜の祭壇」はない。

◉月の入り江

オルド砂漠

スリーピーホロウとクラヴァール平原を結ぶ砂漠地帯。西側にはオアシスが、南側には古代船の残骸が残る「古代の墓標」がある。古代船デュカリオンはそのうちのひとつで、もともとハイエルフによって作られた。

◉古代の墓標

◉古代船デュカリオン内部

◉果ての堰堤

ガラル城塞跡 帝国本陣

戦争時に帝国軍が徴収し、いまは自軍の本陣を置いている城塞遺跡。オルド砂漠の「果ての堰堤」にあるダム状の建造物を城郭とし、さらに内部も迷路のような構造となっている。最深部の「メルギウス大聖堂」は本拠地。

◉全景

◉メルギウス大聖堂の扉

◉メルギウス大聖堂

◉城郭：第一階層

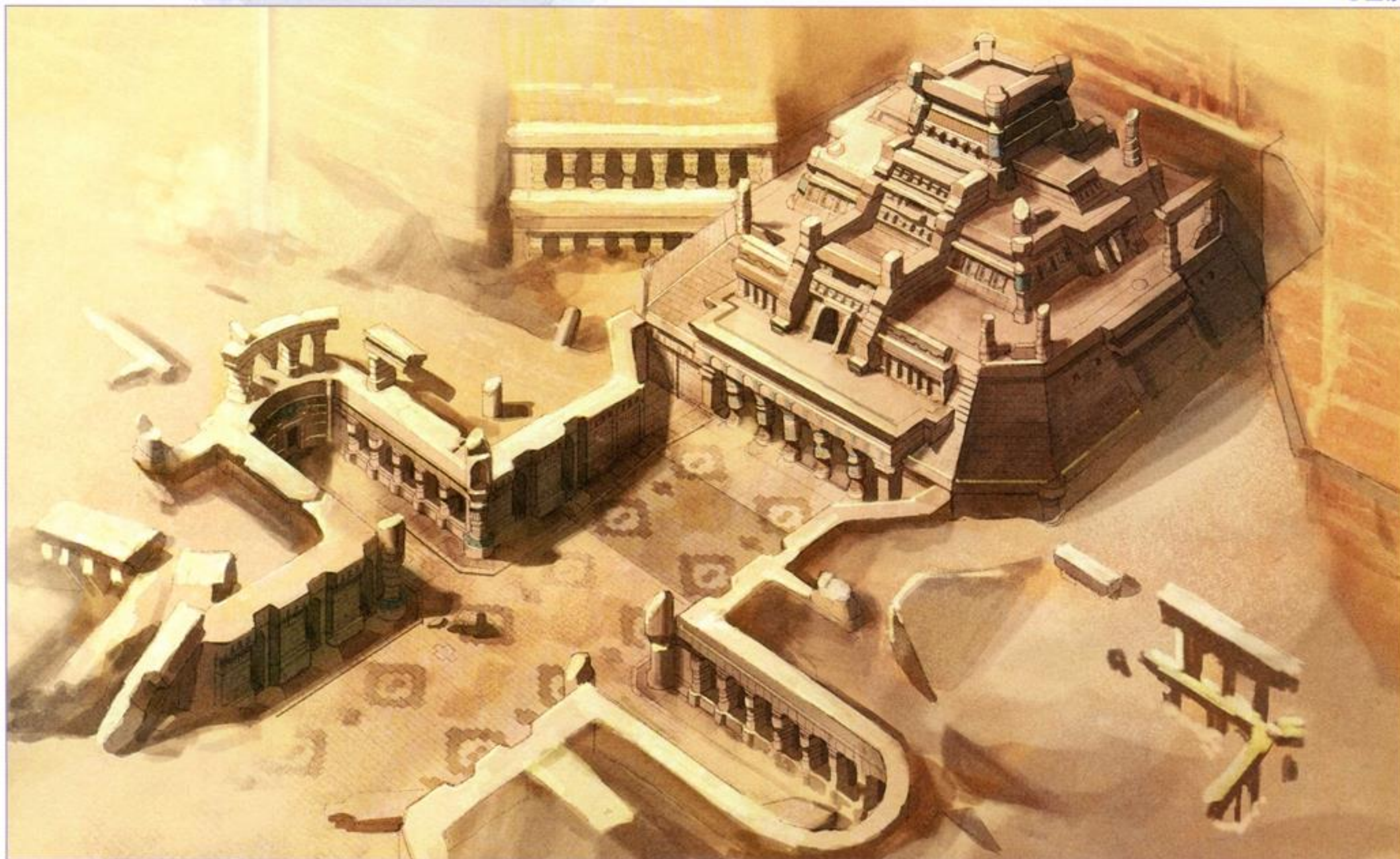
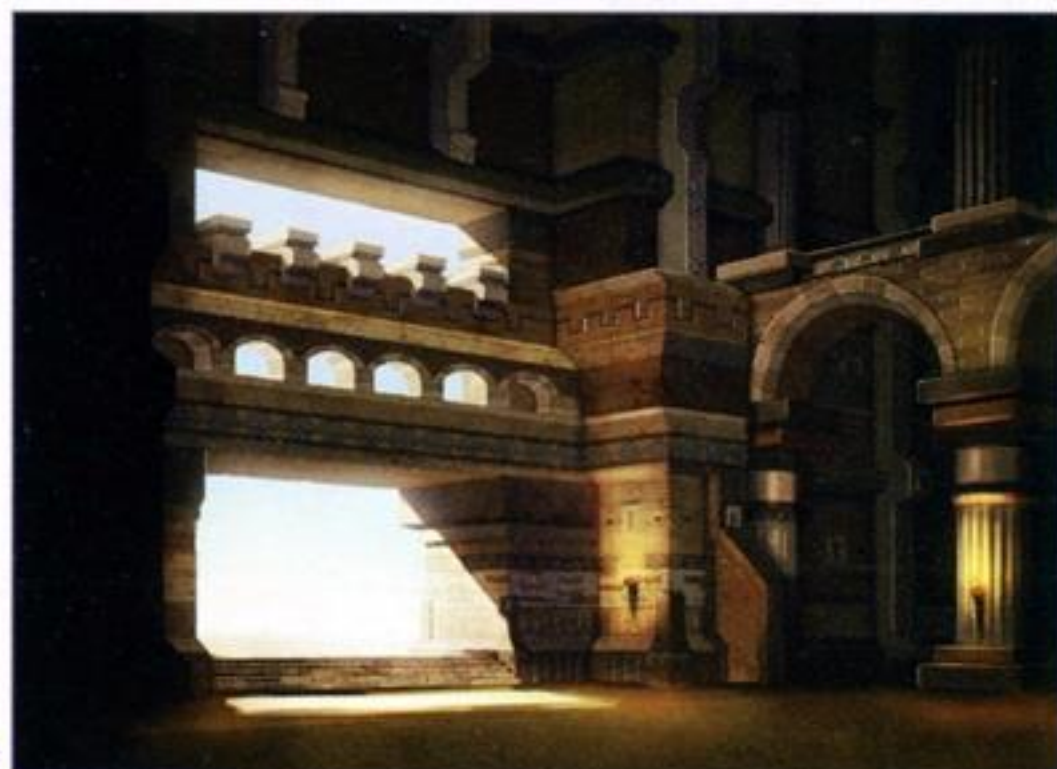
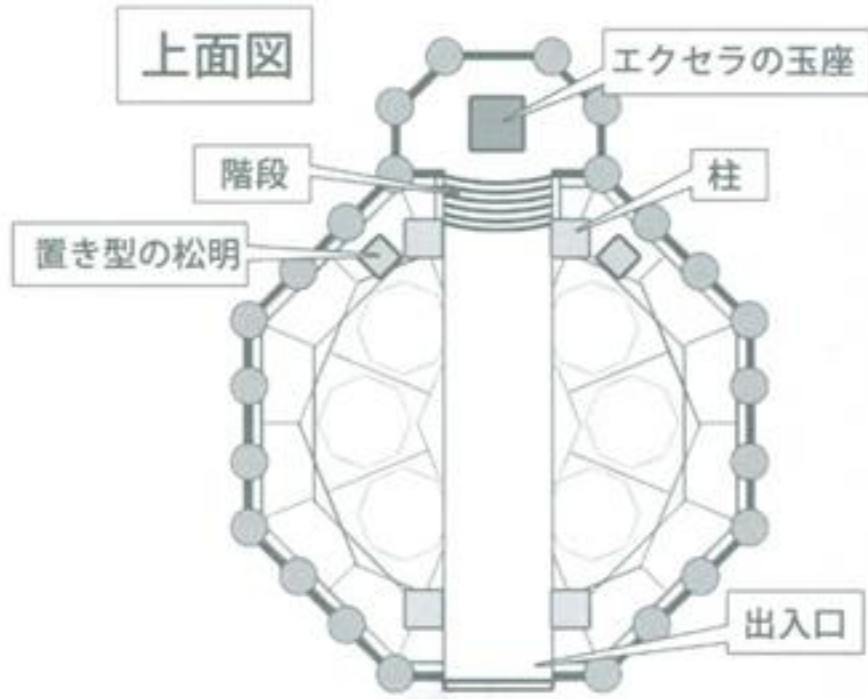
上面図

エクセラの玉座

階段

柱

置き型の松明

出入口

◉城郭：第二階層

◉騎士の回廊／守衛の回廊

霊峰グランシエル

深い雪に覆われた、険しい山岳地帯。魔神像や古代遺跡などが点在していおり、頂上には美しい古城「ウルフェンシュタイン城」がある。ここも帝国軍の拠点として利用されていて、大軍が控えている。

◉ウルフェンシュタイン城

◉古城の演舞場

ウルフェンシュタイン城にある、美しい装飾に彩られた広い演舞場。ゼストが捕らえたソニアを連れてきて、助けにきたユーマたちを迎え撃った。

ロゴス氷結遺跡

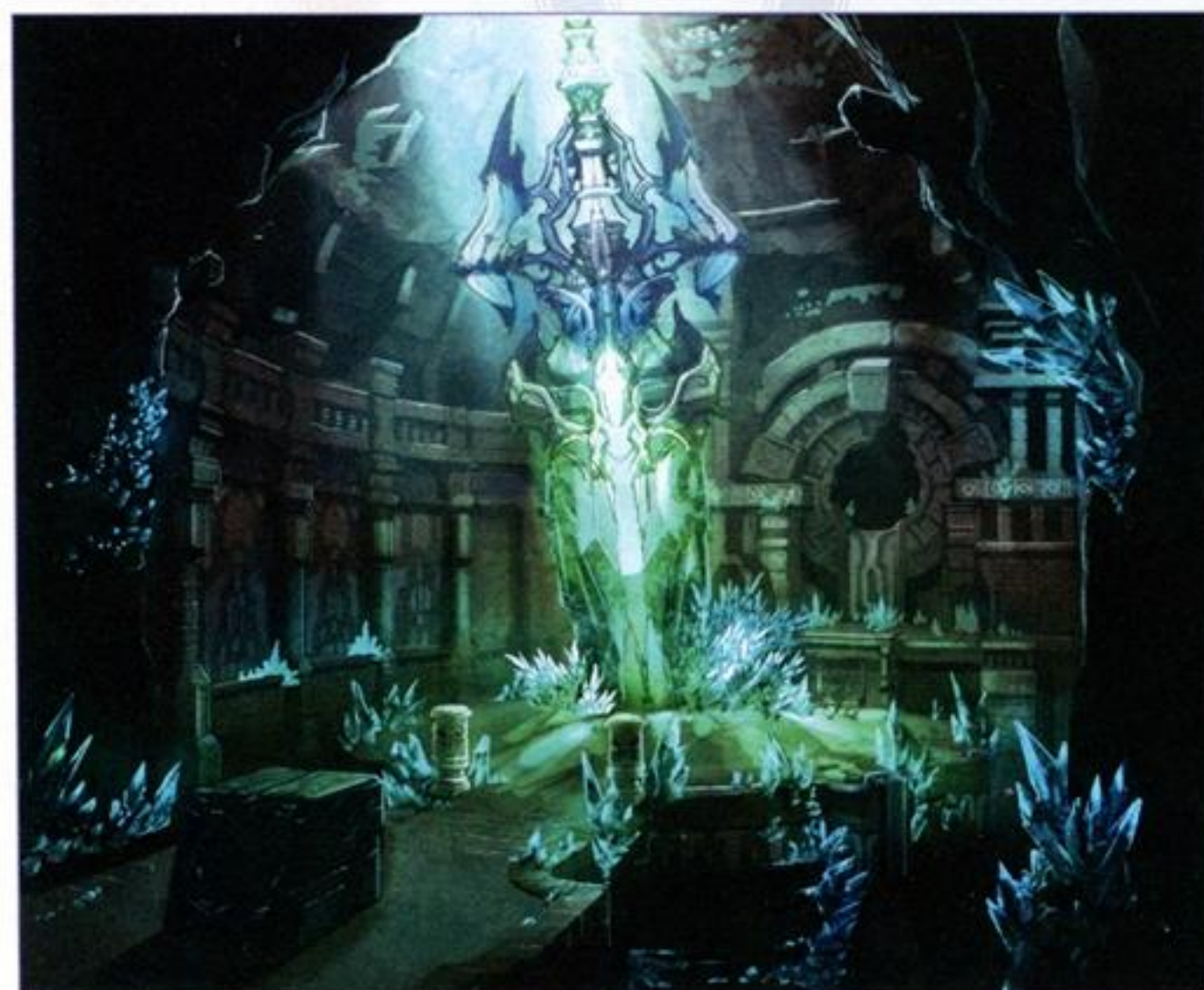
霊峰グランシエルの中腹にある、氷で覆われた遺跡。かなり曲がりくねった洞窟で、グランシエルの頂上へと続く抜け道となっている。「蒼の洞窟」には冥竜の「竜の祭壇」がある。

◉蒼の洞窟

竜の祭壇

ハイエルフたちが、神竜大戦で滅んだ世界竜のドラゴンソウルを安置するために作った祭壇。いずれも古代遺跡のどこかに隠されているのは、彼らの安息が妨げられることがないようにという配慮による。

◉全景

◉剣

◉祭壇入口

竜神殻（ドラグマキナ） Dragomachina

竜神殻とは、もともと封印教会の前身であるウロボロスが生体兵器として開発した人造ドラゴンである。神竜大戦では神軍として活躍したが、世界竜と同じくロスト。しかし人造兵器の彼らは長らく休眠状態にあっただけで、それを復活させ帝国の手勢として使役したのがエクセラである。

帝国の双剣

ロンバルディア帝国が誇る最強クラスのドラゴン。エクセラがまず復活させたのがこの2体で、帝国の長きにわたる内乱を収める戦果を挙げたのも彼らである。のちにその功績により、エクセラ配下から皇帝直属へと転属となった。

◉水天剣神 カリバーン

◉魔剣竜王 ダーンスレイブ

皇女の三本槍

エクセラが使役する3体のドラゴン。双剣の眷属を受けたエクセラが、配下にするべく許可を得て復活させた。エクセラとの心の結びつきが強く、またエクセラの助力で本来以上の力を引き出すことができる。

◉氷蒼鉾龍 ゲイボルグ

◉紅蓮槍龍 トリシューラ

◉雷戟轟龍 グングニル

Chapter 3

フィールドチャット

Conversation along the way

Shining Resonance collection of visual materials

フィールドチャットは、キャラクターの移動中にもちょっぴりプレイヤーに楽しんでもらえる要素を入れたくて追加したものです。パーティメンバー同士の普段のやりとりや雑談という感じで、一行の日常的な雰囲気を味わってもらえればうれしいです。条件がいろいろあって発生確率も高くないので見られたらラッキーというのもあると思います。まとめて収録していただけることになったので、あらためて確認してみてはいかがでしょう。(澤田P)

フィールドチャット会話集 Field Chat

ユーマたちがフィールドにいる際に発生するチャットは、かなり数が多いため、そのすべてを見る機会はなかなか少ないと思う。そこで、雑談・返答系チャットなど、会話となっているものを全掲載した。みなさんどこまで見たことがあるだろうか。

ユーマ Yuma

雑談

「初めての地図」	
発生、制限条件	2章中盤（※1）～3章まで（※2）（※4）
ユーマ	アルフヘイムの地図か……はやく土地勘をつかまないと。
キリカ	煌竜さま、焦らずとも平気です。私たちがついていますから。
ユーマ	そうは言っても……みんなに迷惑はかけられないよ。
ソニア	もう、またそんな風に遠慮して！私たちについてくればいいの！
ユーマ	わ、わかったよ。

「慣れない戦闘」	
発生、制限条件	3章まで（※2）
ソニア	ユーマも、だいぶ戦いに慣れてきたんじゃない？
ユーマ	そうかな？自分では実感がわかないけど……
ソニア	間違いなく上達してるわ。だから、もっと堂々としなさい！
ユーマ	……うーん。喜んでいい、のかな？

「本心」	
発生、制限条件	3章～（※3）
ユーマ	貴重な薬を使うのって、もったいない気がするな……
アグナム	おいおい、ケチケチすんなよ。使うために買ったんだからよ。
ユーマ	わかってはいるけど、いくらで買ったか考えると……
アグナム	お前なあ……セコいこと考えてんじゃねえ！

「探しもの」	
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）
アグナム	なにしてんだユーマ、さっきからキョロキョロしてよ。
ユーマ	薬草を探してるんだ。旅の必需品でしょ。
アグナム	んー……そうか！　宝探しだな！　よし、俺様に任せとけ！
ソニア	2人とも！　道草くってる場合じゃないでしょ？

「不戦の心」	
発生、制限条件	4章～（※2）
ユーマ	できれば、戦いは避けたいんだけど……
ソニア	なかなか難しいわね。凶暴なモンスターも多いわ。
ユーマ	うん……わかってる。それでも命を奪いたくないんだ。
キリカ	気持ちはわかりますが……避けきれない時もありますから。

「そらをとぶ」	
発生、制限条件	5章～（※6）
リンナ	ねえねえ。ユーマは空を飛んだりしないんですか？
ユーマ	えっ……どうしたの、突然。
リンナ	竜の力で空を飛べるんだから、私を乗せて移動できるのでは!?
ユーマ	リンナ、疲れたからって楽しようとしてるでしょ……

「煌竜とユーマ」	
発生、制限条件	5章～（※2）（※4）
マリオン	ユーマ、大丈夫？　ボーっとしてたよ。
ユーマ	あっ……ごめんごめん。煌竜と話をしてたんだ。
ユーマ	ちゃんと休んでいるか、とか無理をするな、とか…… なんだか、すごく心配性なんだよ。
ソニア	……煌竜って、ユーマのお父さんみたいね。

「睨みつける」	
発生、制限条件	7章～（※3）
レスティ	…………
ユーマ	あの、レスティ。視線が気になるんだけど……
レスティ	なに、気にするな。お前は前だけ見ていればいい。
キリカ	……兄様？　不審な行動は慎んでください。
レスティ	……すまない。

「リーダーの素質」	
発生、制限条件	7章～（※3）
レスティ	何度言えば分かるのだ……私の踏み込みと詠唱を合わせろ！
リンナ	魔法を使うには、気持ちを落ち着けないとダメなんです！
ユーマ	2人とも、ケンカはやめなよ……ぼ、僕が合わせるから！
マリオン	……2人を止めてくれるのは、もうユーマだけだね。
アグナム	あれがリーダーってヤツだな。ユーマ……成長したよ、お前は。

返答

「寄れずの塔」		
発生、制限条件	2章・中盤（※1）～（※2）	
問い	ユーマ	寄れずの塔……どこまで行けるか試したいな。
YES	ソニア	面白そうね！　じゃあ、さっそく……
	キリカ	ソニア、目的を忘れないでくださいね。
NO	キリカ	やめておきましょう。あの塔はけっして近寄れません。
	ソニア	そう言われると、かえって挑戦したくなっちゃうかも……

「地図」		
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）	
問い	ユーマ	あれ？　おかしいな。地図だといまこの辺りじゃ……？
YES	リンナ	おかしいですねえ。私の勘でもその辺りですよ？
	アグナム	お前ら、よく迷子になるだろ。はあ、地図が泣いてるぜ……
NO	ソニア	ユーマ、それ……反対向きになってるわよ？
	キリカ	ふふふっ。相変わらずですね。

「ソニア」		
発生、制限条件	3章～（※2）（※3）	
問い	ユーマ	ソニアと一緒にいると、王女様だってこと忘れちゃうな。
YES	ソニア	そうね、私も忘れちゃうわ。ユーマのおかげかしら…… これからも、仲良くしてね？　約束なんだから。

NO	ソニア	えっ、どうして？　私、ちゃんと王女らしくしてるでしょ？
	アグナム	……まあ、そういうことにしておいてやるか。
「キリカ」		
発生、制限条件	3章～	
問い	ユーマ	キリカの綺麗な歌声、ずっと聞いていたいなぁ……
YES	キリカ	そ、そうですか。では子守唄でも歌いましょうか。
	ユーマ	嬉しいけど……なんか、恥ずかしいな……
NO	ユーマ	そうか。あんまり歌いすぎるとノドとか疲れちゃうよね？
	キリカ	ふふっ、心配しないでください。私は大丈夫ですよ。
「アグナム」		
発生、制限条件	3章～(※3)(※6)	
問い	ユーマ	僕もアグナムのように、頼りになる存在になれるかな？
YES	アグナム	ああ、なれるさ。手始めに料理を教えてやろうか？
	ユーマ	うーん、料理はちょっと違う気がするんだけどな……
NO	アグナム	小せえこと言うな、ユーマ。俺なんか越えた存在になれよ！
		夢はもっとでかく持つもんだぜ？　……って、なに感動してんだよ。
「リンナ」		
発生、制限条件	3章～(※6)	
問い	ユーマ	リンナは花が好きだよね。やっぱり、綺麗だからかな？
YES	リンナ	それもありますねぇ。ユーマも綺麗なお姉さんが好きでしょう？
		あらあら……照れちゃって。その反応は図星ってことですね！
NO	リンナ	いえいえ、かぐわしい香りも大事な要素ですから～。
		お姉さんも、花に負けないほど、いい匂いがしますよ～？
「フロマージュ」		
発生、制限条件	4章～(※2)(※3)	
問い	ユーマ	フロマージュって精霊だよね。すごい力を持っているのかな？
YES	キリカ	ふふっ、可愛らしく見えますが、音の上級精霊のようですから。
	ソニア	そうなのよね。戦いのときのアドバイスも役に立つし。
NO	リンナ	どうですかね～。あんまり見たことない気が……
	アグナム	そうだな。空を飛ぶぐらいなら、その辺の鳥でもできるしな。
「ゴブリンマスク」		
発生、制限条件	4章～(※2)(※3)(※6)	
問い	ユーマ	ゴブリンの仮面、いいな……カッコイイと思わない？
YES	アグナム	ついに、お前もあの良さがわかるようになったんだな！
	ソニア	ふむふむ、あの大きさなら盾としても十分使えそうだわ。
NO	リンナ	あんな仮面がいいなんて、ユーマもまだまだお子様ですね。
	ユーマ	うっ……そんなことは……
「レスティ」		
発生、制限条件	5章～(※3)(※6)	
問い	ユーマ	レスティは、キリカのことを大事にしているんだね。
YES	レスティ	それは当然だろう。かわいい妹だからな。
	ユーマ	目が本気だよ、レスティ……
NO	ユーマ	えっ、そうなの!?
	レスティ	「大事」では正しくない。「とても大事」にしているのだ。
「マリオン」		
発生、制限条件	5章～(※6)	
問い	ユーマ	マリオンの魔眼で見つめられるとドキドキしちゃうんだけど……
YES	マリオン	うん、ドキドキするような幻惑をかけているからね。
		……えっと、冗談だよ。そんなズルはしないから。
NO	マリオン	魔眼にそんな能力はないよ。ユーマが僕を好きってことじゃ？
	ユーマ	ええっ!?　そ、それは……

キリカ Kirika

雑談

「シャリオン海岸」	
発生、制限条件	シャリオン海岸
キリカ	リンナ、この薬はいったいなにに使うのでしょう？
リンナ	キリカ様、それは日焼け止め……あ、ユーマにしか塗れませんよ。
キリカ	そうなのですか？　ユーマ、これをお願いします。
ユーマ	これって……えっ!?
「ドラゴンラブ」	
発生、制限条件	(※4)(※6)
キリカ	煌竜さまは、世界竜の中でも最も強い力を持っています。
	つまり、煌竜さまこそ、この世界で最高の存在！
	その煌竜さまのおそばでいっしょに戦えるとは……
	私は、なんと幸運なのでしょう！
ユーマ	あ、ありがとう……煌竜に伝えておくね？
「夢心地」	
発生、制限条件	3章まで(※4)(※6)
キリカ	煌竜さまがこんなに近くに……あぁ、本当に夢のようです……
ユーマ	夢だなんて……僕は弱いし、期待に応えられないと思うけど。
キリカ	またそのようなご謙遜を。煌竜さまは皆の希望なのです！
ユーマ	お、落ち着いてよキリカ！　がんばるよ、がんばるからさ！
「どっちが従者」	
発生、制限条件	3章～(※2)(※6)
キリカ	まったく、リンナには困ったものです。
ソニア	なぁに？　またイタズラされたの？
キリカ	いえ、いつまでたっても起きようとしないのです。
	毎日早起きして起こしている、私の身にもなって欲しいですね。
ソニア	えーっと……「リンナが」「あなたの」従者なのよね……？
「みつめる」	
発生、制限条件	4章～6章まで(※6)
キリカ	…………
ユーマ	あ、あの、キリカ。僕の顔に、なにか付いてるかな？
キリカ	いえ……ユーマの観察です。私は知らなければなりません。
ユーマ	気持ちは嬉しいんだけど……その、恥ずかしいよ……
「キリカの秘薬」	
発生、制限条件	4章～(※3)
キリカ	1、2、3……ふう、これで秘薬の完成です。

キリカ	さっそく効果を試しましょうか。……うふふ。
リンナ	キリカ様が、笑っている……怖い、怖すぎますー！
アグナム	おいおい、失礼だろ？　……怖いのは確かだけどさ。

「遠距離仲間」

発生、制限条件	5章～
キリカ	マリオンの竜刃器、重くはありませんか？
マリオン	こんなの、たいしたことないよ。
	ボクを選んでくれたんだから、今度はボクが応えてあげなきゃ。
キリカ	マリオン……いい子ですね。かわいらしいです。
マリオン	こ、子ども扱いしないでよ。

「サポート」

発生、制限条件	6章～
キリカ	あら……ユーマ、また傷が増えてませんか？
ユーマ	あっ、いつのまに……自然と前に出ちゃうみたいだ。
キリカ	そんなに申し訳なさそうな顔をしないでください。
	お互いを助け合うのが仲間というものです。
ユーマ	……ありがとう、キリカ。

「兄と妹」

発生、制限条件	7章～（※3）
キリカ	兄様、ユーマに厳しくあたるのはやめてください。
レスティ	そうは言ってもな。私はヤツを鍛えねばならん。
キリカ	そうですか。では私にも考えがあります。
レスティ	…………
	よし、ユーマの稽古は終わりだ。次はアグナムを鍛えるとしよう。

返答

「薬品」

発生、制限条件	2章中盤（※1）～	
問い	キリカ	薬は足りていますか？　緊急時に、ないと困ります。
YES	キリカ	そうですか。それならば安心ですね。
NO	キリカ	それはいけません。リーゼロッテを探しましょう。

「竜奏共鳴」

発生、制限条件	2章中盤（※1）～	
問い	キリカ	あの、私の竜奏共鳴……うまくできていますか？
YES	ユーマ	うん、バッチリだよ！　いつも聴き惚れちゃうんだ。
	キリカ	あ、ありがとうございます。……すこし照れますね。
NO	キリカ	えっ……私の聖印歌はご迷惑でしょうか……
	ユーマ	ち、違うよ！　僕がまだ合わせられないんだ。

「嫌いなもの」

発生、制限条件	3章～（※3）（※6）	
問い	キリカ	……あの、すみません。皆様、嫌いなものはありますか？
YES	キリカ	そ、そうですよね。誰にでも、ありますよね。
	アグナム	ああ、そうさ。それが人間ってもんだよ……
NO	リンナ	嫌いなものの話ですかぁ？　あ、もしかしてキリカ様……
	リンナ	……な、なんでもないですぅ～！

「キリカの感性」

発生、制限条件	3章～（※6）	
問い	キリカ	あっ……あの小鳥、かわいらしいですね。
YES	キリカ	ふふ、連れて帰りたいですが、捕まえたらかわいそうですよね。
NO	リンナ	ですよね～。フロマージュの方がかわいらしいです！

「甘いもの」

発生、制限条件	4章～（※6）	
問い	キリカ	なんだか、甘いものが食べたくなってきました。
YES	キリカ	あなたもですか？　では、さっそく調達しましょう！
	ユーマ	そんなに急がなくても……　あれ？　どこに行ったんだ？
NO	キリカ	え……食べ過ぎ？　そんな、こと……ありません。
	リンナ	大丈夫ですよ！　キリカ様は、ほどよくぷにぷになんですから！

「睡眠時間」

発生、制限条件	5章～（※2）（※3）（※6）	
問い	キリカ	皆さん、夜更かしはいけません。しっかり睡眠をとっていますか？
YES	マリオン	いいね、しっかり寝られて。ボクはなかなか寝付けなくて……
	ソニア	じゃあ、私といっしょに寝る？　子守唄を歌ってあげるわ。
NO	アグナム	キリカ、男には夜を明かしてでも語り合う必要があってだな……
	アグナム	なあ、ユーマ！　……あれ？　どこ行った？

「着崩れ」

発生、制限条件	5章～（※6）	
問い	キリカ	あら、大変です、着物の帯が……どなたか直していただけますか？
YES	リンナ	むはっ……キ、キリカ様……わたくしにお任せください！
NO	ユーマ	ごめん、直し方がわからなくて。み、見ないようにするね……

「胸が苦しい」

発生、制限条件	6章～（※6）	
問い	キリカ	近ごろ、竜翼弓を引くと胸が苦しくなるのですが……
YES	キリカ	え？　「わかる」とは……？　どういうことですか？
		大きくなった？　なんのことでしょう……
NO	キリカ	「そこまで大きくはない？」なんのことでしょう？

「苦情」

発生、制限条件	6章～（※3）	
問い	キリカ	……兄様は過保護なのです。そう思ったことはありませんか？
YES	アグナム	いやあ、俺が言うのもなんだが、暑苦しいくらいだよなあ。
	レスティ	……アグナム。向こうで少し話がある。
NO	レスティ	ふっ。なにを言うかと思えば。冗談がうまくなったものだ。
	ユーマ	レスティ、少しは自覚したほうがいいんじゃないかな……？

「流行」

発生、制限条件	8章～（※2）（※3）（※6）	
問い	キリカ	マルガでは今、どんなことが流行しているか、ご存知ですか？
YES	アグナム	そりゃあ、料理だろ。俺がやってんだからな。
	レスティ	いや、戦闘訓練だろう。兵士たちが毎日やっているぞ。
NO	マリオン	ごめん、流行には疎いんだ。
	ソニア	マリオン、そのぬいぐるみ……いま大人気なんだけど!?

Kirika

ソニア Sonia

雑談

「髪結い」	
発生、制限条件	(※2)
キリカ	ソニア、その髪では戦いづらくありませんか?
ソニア	うーん、気にしたことはなかったけど……そうかもね。
キリカ	今度、髪形を変えてみましょう。私が結って差し上げます。
ソニア	そう? ありがとう。楽しみにしてるわね!
キリカ	はい! 任せてください。ふふふ。

「晩御飯」	
発生、制限条件	3章~(※2)(※3)(※6)
ソニア	アグナム、今日はマルガパイが食べたい気分なんだけど……
リンナ	え~、私はスペシャル海楼焼が食べたいですぅ~。
キリカ	では、ウェルラント風リゾットをいただけますか?
ユーマ	ちょ、ちょっとみんな。好き勝手言いすぎなんじゃ……
アグナム	オッケー、任せとけって。ユーマ、お前はなにが食べたい?

「軽装うらやましい」	
発生、制限条件	3章~(※2)(※3)
ユーマ	ソニアの白銀の鎧、とても綺麗だね。
ソニア	ふふっ、ありがとう。でもけっこう重たいのよね。
	お父様が、戦場に行くならって、聞かなくて。
アグナム	そんだけ心配してるんだよ。まさに愛の重み、ってやつさ。

「やる気十分」	
発生、制限条件	5章~(※2)(※3)
ソニア	さあーて! 今日も張り切っていきましょう!
アグナム	よっしゃ! 俺に任せておけ!
リンナ	そうですね! 皆さん頑張ってください!
ユーマ	まとまってるんだか、そうでもないんだか……

「にやけ顔」	
発生、制限条件	5章~(※2)
ソニア	えへへ、私の竜刃器~。
キリカ	ご機嫌ですね、ソニア。なにか良いことでも?
ソニア	や、やだ、見てたの? 竜刃器に選ばれたのが嬉しくて。
キリカ	ふふ……ソニアは、誰よりも努力していましたからね。
ソニア	キ、キリカったら。……う~、恥ずかしいわ。

「在りし日の」	
発生、制限条件	7章~(※2)(※3)
レスティ	ソニア、強くなったな。
	その実力なら、現役時代のお父上に引けをとるまい。
ソニア	ふふ。ダマされないわよ、ほめて伸ばす作戦でしょ?
	残念だけど、まだあなたの背中を預かるほどの自信はないわ。
レスティ	ふふふ。それを見抜くとは、思った以上に成長しているな。

「王女の気苦労」	
発生、制限条件	7章~(※2)(※3)(※6)
ソニア	王女の公務は、大切な私の役目。それはわかってるんだけど……
	やっぱり形式ばったことが多くて肩がこるのよね……
アグナム	王女ってのも大変だな。まあ、菓子でも食って、ひと息つけよ。
ソニア	ありがとう! 公務中もずっと、これを楽しみにしてたのよ!
	あ! この話、バロウズ団長には内緒だからね、絶対よ!

返答

「お腹すいてる?」		
発生、制限条件	(※2)(※6)	
問い	ソニア	ねえねえ、おなかすかない? これ、食べてみる?
YES	ソニア	それ、けっこうおいしいでしょ? 食べ過ぎないように気を付けて。
	キリカ	いえ、あなた並みに食べるのは、常人には無理ですから……
NO	ソニア	そう? 遠慮しなくていいのよ。私の分はちゃんとあるから。
	ユーマ	うん。あるね。なんか、そっちに山のように……

「みだしなみ」		
発生、制限条件	(※2)	
問い	ソニア	ちょっと、だらしないわよ。服はしっかり着なさい!
YES	ソニア	ふふっ、わかってるならいいのよ。
NO	ソニア	ダメじゃない! ほら、じっとしてなさい。
		……よし、できた! あれ? なんだか変ね……

「スキル」		
発生、制限条件	2章中盤(※1)~(※2)	
問い	ソニア	スキルピースは揃ってるかしら? 準備は万全にしないとね。
YES	ソニア	うん、問題なさそうね。なかなかやるじゃない?
NO	ソニア	ラップルにお願いしましょうか。ふふっ。あの子、喜ぶわよ。

「人のため」		
発生、制限条件	2章中盤(※1)~(※2)	
問い	ソニア	最近、マルガのみんなから頼られてるみたいね?
YES	ユーマ	うん、人のためにできることがあって、嬉しいんだ。
	ソニア	へえ、いいことだわ。じゃ、私も手伝うからね!
NO	ソニア	ふふふ、いいのよ? そんなに照れなくても。

「グルメ」		
発生、制限条件	3章~(※2)(※3)(※6)	
問い	ソニア	マルガって、グルメな街よね。こんな街、そうそうないでしょ?
YES	ソニア	うんうん! やっぱり、注目すべきは「串焼き」かな?
NO	アグナム	甘いぜ! 世界には、もっと珍しい物が食える街もあるんだ。
	ソニア	へえ、そうなんだ。いったい、どんな食べ物が……

「小悪魔の片鱗」		
発生、制限条件	4章~(※2)(※6)	
問い	ソニア	ふう、鎧って重いのよ。脱いじゃおうかな?
YES	ユーマ	う、うん。いいと思う、よ。
	キリカ	ユーマ、目が泳いでいますよ。
NO	ユーマ	じ、自分を大事にして!
	ソニア	ふふふ、冗談よ! リンナの気持ちがわかるわね~。

「面倒見」		
発生、制限条件	5章~(※2)	
問い	ソニア	ふう、疲れたわね。そろそろ休憩しましょうか。
YES	マリオン	ソニアはお姉さんだね。ボクも気がきくようになりたい。
	ソニア	マリオンはそのままでいいのよ。妹ができたみたいで嬉しいわ。
NO	ソニア	あら、がんばるのね。それじゃ、私ももう少し……

「武器とは」		
発生、制限条件	6章~(※2)(※3)	
問い	ソニア	うーん、戦術の幅を広げたい……斧とか槍とか使ってみようかな。
YES	アグナム	ソニアもついに目覚めたか。やっぱり、男の武器だもんな。
	ソニア	アグナム……それ、どういう意味かしら?

NO	レスティ	無理をする必要はないぞ。自分に合うものを使えばいい。
	ソニア	そっか……うん、ありがと。レスティが言うと重みが違うわ。

「視線」

発生、制限条件	5章～(※2)(※3)(※6)	
問い	ソニア	最近、視線を感じるの。これって、もしかして……
YES	アグナム	や、やめろ！ ほら、なに感じないぞ！
	マリオン	誰も「幽霊だ」なんて言ってないのに……
NO	マリオン	あ、ごめん。ソニアは、いい匂いがするからつい。
	ソニア	あら、本当に？ ちょっと恥ずかしいわ……

「我慢」

発生、制限条件	8章～(※2)(※6)	
問い	ソニア	食べ過ぎって、良くないわよね。すこし我慢しようかしら……
YES	キリカ	……そうですか。これ、余ってしまいましたね。
	ソニア	……余ったならもらうわ。明日から、がんばるから……
NO	ユーマ	我慢はよくないと思うな。それにあの食べっぷり、好きだよ。
	ソニア	ユ、ユーマ……ううっ、悪魔の誘惑かしら……

Sonia

アグナム Agnum

雑談

「地図作り」

発生、制限条件	3章～(※3)
アグナム	あれえ？ なんか違ってんな。書き直しておくか。
ユーマ	アグナム？ 地図がどうかしたの？
アグナム	前に書いた地形と違っててな。こうやって調整してんのさ。
ユーマ	意外と、マメなんだね……

「ビビる」

発生、制限条件	5章～(※3)
アグナム	いまなんか、いなかったか？
リンナ	昼間からなに言ってるんですか？ 気のせいですよ、気のせい。
アグナム	ふぅ。そうだよな、見間違いか。
マリオン	……へえ、見えたんだ。
アグナム	なっ!?

「読書家」

発生、制限条件	5章～(※3)
アグナム	おいリンナ。この前借りた本、なかなか面白かったぞ。
リンナ	あら、ただの熱血バカと思ったら良い趣味してるじゃないですか。
アグナム	おう、まあな！ ……って、ひと言多いわ！
キリカ	時々忘れてしまいますけど、2人とも学者気質ですよね。

「好き嫌い」

発生、制限条件	7章～(※2)(※3)(※6)
ソニア	どうしたのアグナム、マジメな顔して。
アグナム	キリカがニンジンを食わねえから対策メニューを考えてるんだ。
	しかし、なにやっても食わねえんだよなあ……
ソニア	そこまでして食べないなんて……よっぽど嫌いなのね。
アグナム	嫌いなら克服させてやる……炎の料理人の名にかけて！

返答

「宿へゴー」

発生、制限条件	3章～(※3)(※6)	
問い	アグナム	なあ。今日はキャンプじゃなく、うみねこ亭に帰って休もうぜ。
YES	アグナム	よし！ それじゃ決まりだ！ 久しぶりに思いっきり食うぞ！
	リンナ	え～、うみねこ亭までご飯はおあずけですか……
NO	アグナム	頼むよ～。俺もたまには、柔らかいベッドで寝てえんだよ！
	リンナ	ご心配なく！ あっちに枯葉がいっぱい積もってました！

「チューニング」

発生、制限条件	3章～(※3)	
問い	アグナム	なあ、そろそろ新しいチューニングにしないか？
YES	アグナム	決まりだな。ライルに調律してもらおうぜ！
NO	アグナム	そうか、思い入れも大事だな。もっと弾きこなしてみるか！

「依頼」

発生、制限条件	3章～(※3)	
問い	アグナム	困ってるやつがいたら話を聞いてみようぜ。
YES	アグナム	おう、ここで会ったが100年目ってやつだな！
	キリカ	アグナム、それは違います……
NO	アグナム	つれねえやつだな。もうちょっと優しくなろうぜ。

「アツイ」

発生、制限条件	4章～(※2)(※3)(※6)	
問い	アグナム	おいおい、どうしたんだみんな。もっとアツくいこうぜ!?
YES	ソニア	そうよ、みんな！ なんでそんなに落ち着いてるの！
	アグナム	だよな!? おっしゃ！ ソニアのおかげで燃えてきた～！
NO	リンナ	はあ……相変わらずアグナムは暑苦しいですねえ。
	キリカ	しばらく騒げば落ち着きますよ。暖かく見守りましょう。

「身のこなし」

発生、制限条件	5章～(※3)	
問い	アグナム	おう、だいぶいい動きになってきたじゃねえか！
YES	アグナム	いい返事だ！ 俺様の背中、任せたからな！
	マリオン	うん、よく狙って撃つよ……ちゃんと避けてね？
NO	アグナム	相変わらず控えめなヤツだなぁ。もっと自信持って良いんだぜ！

「やる気」

発生、制限条件	5章～(※2)(※3)(※6)	
問い	アグナム	うおーっ！ 俺のやる気をどこかにうまく使えないか!?
YES	ソニア	ねえアグナム！ こっちに炎をお願いできる？
	アグナム	出番だな!? って、なんだよその串は……
NO	マリオン	それ、知ってる。空回りって言うんだよ。
	ユーマ	マ、マリオン！ そんなこと、はっきり言っちゃだめだよ……

「演奏のコツ」

発生、制限条件	6章～(※3)	
問い	アグナム	なんかこう、うまくいかねえな。演奏のコツを知らないか？
YES	アグナム	いや、待て！ これは俺自身で見つけることか。
	レスティ	わかってるじゃないか。精進するがいい。
NO	リンナ	アグナム……あなたは演奏を甘く見ていますね？
		そんなコツがあったら、私が実践してますよ！

「味見」		
発生、制限条件	6章～(※3)(※6)	
問い	アグナム	なあ、こいつを作ったんだが、味見してくれないか？
YES	レスティ	……ふむ、悪くない。誰にでも取り柄はあるのだな。
	アグナム	それでも、ほめてるつもりか？　ま、美味いならいいさ。
NO	キリカ	……私は、だまされませんよ。その中には、入っていますね？
	アグナム	くっ、相変わらずニンジンには、むやみに敏感だな……

「デザート」		
発生、制限条件	7章～(※2)(※3)	
問い	アグナム	さて、デザートでも作るか。食べたいやつはいるか？
YES	キリカ	はい！　お願いします！
	アグナム	ははっ、いつも即答だな。
NO	ソニア	うぐっ……私は、いいわ……
	リンナ	ソニア……鎧、キツくなってきたんですか？

「世界は丸い」		
発生、制限条件	7章～(※3)(※6)	
問い	アグナム	知ってるか？　この世界は「丸い」んだぜ？
YES	リンナ	そんなの、常識ですよ。ねえ？
	レスティ	あ、ああ。そうだな。…………丸いのか。
NO	ユーマ	それは変だよ。それじゃ、世界が転がっちゃうじゃないか。
	アグナム	いや、だからそれはだな……うーん、説明が難しいな……

Agnum

レスティ Lesty

雑談

「部隊長の心配」	
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※2)(※3)
レスティ	むぅ……
ソニア	どうしたのレスティ。らしくないわね。
レスティ	ああ、我が騎士団が心配でな。なにかと手のかかる奴らなのだ。
ソニア	へえ、鬼の騎士団長にも優しいところがあるじゃない？
レスティ	いや、私が不在だからといって、なまけてはいないかと思ってな。

「観察眼」	
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※3)(※6)
レスティ	マリオン、なにをしている？
マリオン	キリカを観察してるんだ。
レスティ	……なに？
マリオン	キリカはしっかりしてるし……かわいいから見習いたいんだ。
レスティ	ほう……なかなかの観察眼だな。キリカからしっかり学ぶのだぞ。

「だらしない」	
発生、制限条件	6章～(※3)(※6)
レスティ	こらリンナ、だらだらするな。エルフの品格が落ちてしまう。
	そうだ、魔法の基礎練習はしっかりやっているのか？
	本を読みながらでもできる、簡単な内容だっただろう？
	だいたいお前はだな……
リンナ	はぁ……相変わらず口うるさいですねえ……

「あぶなっかしい」	
発生、制限条件	6章～(※3)(※6)
レスティ	キ、キリカ。ケガをしているじゃないか……
キリカ	……兄様、落ち着いてください。ただのかすり傷です。
レスティ	そんなわけにもいくまい。すこし見せてみろ。
	まったく、お前は小さいころから世話が焼ける……ふふっ。
リンナ	……これが、兄バカってやつですか。

「素晴らしき音楽」	
発生、制限条件	7章～(※3)
レスティ	ユーマ。さきほどの私はどうだった。
ユーマ	どうって、レスティはすごいよ。あの槍さばき……
レスティ	どうやら勘違いしているな。私が言っているのは演奏だ。
レスティ	武術だけでなく、奏者としてもお前たちの力になりたいからな。
ユーマ	レスティ……あ、ありがとう。

「成長を祝って」	
発生、制限条件	7章～(※2)(※3)
ユーマ	いたた、なんだろ筋肉痛かなぁ。
ソニア	日頃の無理がたたったのよ。大丈夫？
レスティ	その痛みは成長した証拠だ。むしろ喜ぶべきだろう。
ソニア	あっ、そうなの？　じゃあお祝いしましょうか！
ユーマ	それはちょっと……大げさかな。

返答

「武器の手入れ」		
発生、制限条件	6章レスティ加入後(※3)(※6)	
問い	レスティ	武人たる者、命を預ける武器の手入れを怠ってはならんぞ？
YES	レスティ	わかってるようだな。余計な世話だったか。
NO	レスティ	しょうがないやつだな。……あとで見てやろう。
	リンナ	あ、私のもお願いしますぅ。これと、これと～……
	レスティ	……おい、リンナ。なんだこのガラクタは。

「釣り」		
発生、制限条件	6章～(※3)(※6)	
問い	アグナム	たまにはこう、ぼーっと釣りでもして過ごしたいよなぁ。
YES	レスティ	ほう……たまには良いかもしれんな。
	アグナム	おお！　分かってくれるか。よっし、勝負しようぜ。
NO	レスティ	フン。戦士に休息など必要ない。
	アグナム	あいかわらずカテぇなあ。ちったぁ息を抜けって。

「心配事」		
発生、制限条件	7章～(※3)(※6)	
問い	レスティ	……どうした、心配ごとか？
YES	レスティ	ふむ……やはり誰しも、心配ごとはあるものだな。
		ところで、私はキリカが心配なのだが、聞いてくれるか。
NO	リンナ	ほえ？　なんですかぁ？　おやつはまだですかねぇ。
	レスティ	……私は、お前の将来が心配になってきた。

「指導者」

発生、制限条件	7章～(※2)(※3)	
問い	レスティ	ふむ、ソニアは良い指導者になるだろうな。そうは思わんか？
YES	ソニア	もう！ やめてよね。まだまだ未熟者なんですから。
	レスティ	そう謙遜するな。お前は優秀だ。まあ、キリカほどではないがな。
NO	アグナム	ソニアが指導者って……はははっ！ 想像できねえな！
	ソニア	ちょっと、どういう意味よ！ こらー！ 待ちなさい！

「休息」

発生、制限条件	6章～(※3)(※6)	
問い	レスティ	そろそろマルガで休息すべきかも知れんな。お前の意見は？
YES	レスティ	うむ。休息をとることも重要だ。折を見て休むとしよう。
NO	レスティ	まだがんばるというのか。まったく、マジメなやつだな。
	アグナム	……お前が言うのかよ！

「無愛想」

発生、制限条件	6章～(※3)	
問い	レスティ	……無愛想、とよく言われるがそんなに愛想がないだろうか？
YES	キリカ	兄様は、私以外の方にももう少し笑いかけたほうが……
	アグナム	その通りだな。オレになんか不機嫌なツラしか見せねえぜ？
NO	マリオン	ボクもよく言われるよ。気にすることないと思うんだ。
	アグナム	お前ら、リンナを見習えよ。ん？ あれはやりすぎか……

「反応」

発生、制限条件	6章～(※3)	
問い	レスティ	どうした？ 私の顔になにか付いているか？
YES	レスティ	なっ……恥ずかしいところを見られたな。
NO	レスティ	……では、何か言いたいことでもあるのか？ キリカのことか？
NO	ユーマ	う～ん……何でもキリカのことになっちゃうんだね、レスティは。

「訓練」

発生、制限条件	8章～(※3)(※6)	
問い	レスティ	近ごろ、怠けていないか？ 今日は訓練の日にしたいのだが。
YES	アグナム	気が合うな、レスティ。今日は、とことん戦ってみるか？
	レスティ	ふむ、面白いな。実力の違いを見せてやるぞ！
NO	リンナ	えーと、皆さん。今日はお休みにしたいと思います！
	レスティ	……そこ。勝手に決めないように。

「甘味」

発生、制限条件	8章～(※3)(※6)	
問い	レスティ	私も菓子を作ってみたのだ。食べてみてくれないか？
YES	キリカ	……兄様、素晴らしい出来です！ 見直してしまいました。
	アグナム	いい味だが、砂糖がちょいと多いな……重くなってるぜ。
	レスティ	ふむ、助かる。料理に関してはお前を信用しているからな。
NO	レスティ	そうか、すまなかったな。これはキリカにやるとしよう。

「ニンジン」

発生、制限条件	8章～(※2)(※3)(※6)	
問い	レスティ	キリカのニンジン嫌いには、なかなか手を焼かされるな……
YES	リンナ	そうそう、気付いたら、私の皿にニンジンが増えてるんですよぉ。
	ソニア	前から料理にニンジンが多いな、とは思ってたけど、まさか……
NO	レスティ	なに？ そこが可愛いだと？ まあ、否定はしないが……
	ユーマ	これじゃあ、直らないよね……

Lesty

マリオン Marion

雑談

「慣れないスカート」

発生、制限条件	(※2)(※6)
マリオン	うーん……スカートって、まだちょっと慣れないな。
ソニア	でも、マリオン。とってもよく似合ってるわよ？
リンナ	わあ、ほんとですねえ。私の服も着てみてください！
キリカ	皆さん、お待ちなさい。……こちらがいいと思います。
ユーマ	なんか、女の子たち、楽しそうだな……

「デカい」

発生、制限条件	(※6)
マリオン	……キリカ、揺れてる。
キリカ	どうかしましたか？
マリオン	胸……なんだか気になる。
キリカ	なっ……!?
リンナ	ふっふっふ。マリオンも気になるお年頃ですかあ。

「アクビ連鎖」

発生、制限条件	6章～(※2)(※3)(※6)
マリオン	ふわぁ～。
ユーマ	寝不足かな、マリ……ふわぁ～。
ソニア	もうユーマまで……ふわぁ～。
アグナム	お、俺はつられないぞ！ 俺は、俺は……！
レスティ	ふわぁ……ん？ なにかあったのか？

「竜刃器の演奏」

発生、制限条件	6章まで(※2)
ユーマ	どうマリオン、竜刃器にはもう慣れたかな？
マリオン	どうだろ……みんなはどう思う？ ボクはちゃんと演奏できてる？
ソニア	とってもいいと思うわ！ 才能あるわよ、マリオン。
マリオン	そ、そんなんじゃないよ。炎の猛特訓をしたおかげだよ。
ユーマ	アグナムに教わってたもんね。演奏、楽しみにしてるよ！

「つまずく」

発生、制限条件	6章～(※2)(※3)(※6)
マリオン	おっと。……転んじゃった。
ソニア	大丈夫？ マリオン。足元には注意しないとダメよ。
アグナム	危なっかしいヤツだなあ。よし、俺が手を繋いでやるよ。
マリオン	それは、いやだ。
アグナム	ぐっ！ ……即答かよ。俺まで転びそうなダメージだぜ。

「精神統一」

発生、制限条件	6章～
マリオン	……戦闘では……集中……意識を……標的に……集中！
ユーマ	そんなに気を張らなくても大丈夫じゃない、マリオン？
マリオン	だってほら、戦闘で誤射したらユーマに当たっちゃうかも。
ユーマ	……そ、そうだね。今の調子で訓練してもらえるといいかな。

「スカウト」

発生、制限条件	7章～(※3)(※6)
レスティ	その動き、素晴らしいぞ。我が騎士団に来ないか？
マリオン	ダメ。ユーマといっしょがいい。
レスティ	もちろん、今すぐではない。将来的にどうか、という話だ。
マリオン	ユーマも行くなら、考えてみる。どうする？　ユーマ。
ユーマ	いや、急に言われてもなあ……

「巧妙」

発生、制限条件	7章～(※2)(※6)
ユーマ	あれ、マリオン、ほっぺになにかついてる……よし取れた。
マリオン	あ……ありがと、ユーマ。
キリカ	…………
ソニア	…………
リンナ	ん？　キリカ様、大きな木の実が口に付いてますよ。ソニアまで。

返答

「お土産」

発生、制限条件	5章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	プリムラへのお土産、あった方がいいよね。
YES	マリオン	そうだね。じゃあ、エマさんの分は任せたよ。
	アグナム	おう！　それじゃ、今日の夕飯に使えそうな食材でも探すか。
NO	マリオン	そう？　でもこれ、お土産にピッタリだと思うんだ。
		さっき見つけたんだけど、モフモフして気持ちいいんだよ。

「夢の話」

発生、制限条件	6章～(※2)(※6)	
問い	マリオン	ねえ、昨日、夢を見たんだ。聞いてくれる？
YES	マリオン	あの、えーっと…………あれ？　思い出せない。
	ユーマ	ははっ、夢の話って、そういうことあるよね。
NO	マリオン	そっか……残念だよ。あれ、目にゴミが……
	ソニア	ちょっと！　マリオンを泣かせたのは誰なの!?

「グリモアール」

発生、制限条件	4章途中～(※3)	
問い	マリオン	グリモアール……あんな魔導書があるなんて、びっくりだね。
YES	マリオン	世界にはまだ、ボクの知らないものがあるみたいだ。
	アグナム	そうなんだよ。だから旅はやめられないのさ！
NO	リンナ	名前までは知りませんでしたが、何かの文献で読みました～。

「仲良くなれる」

発生、制限条件	5章～(※6)	
問い	マリオン	ねえ。ボクとユーマって、もっと仲良くなれると思わない？
YES	マリオン	そうだよね。ユーマ、もっとくっついてよ。
	ユーマ	え、えっと……これが、限界かも……
NO	マリオン	そっか、もっとお互いを知るところから始めないとね。

「リンナの帽子」

発生、制限条件	7章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	リンナの帽子、かわいいな。ボクもかぶってみようかな？
YES	リンナ	ふっふっふ、この帽子はですね、頭がよくないとかぶれません！
	レスティ	ならば問題なかろう。お前が、平気でかぶっているのだから。
NO	アグナム	やめとけ。リンナみたいな性格になっちまったらどうすんだ。

「拾いモノ」

発生、制限条件	6章～(※6)	
問い	マリオン	この前、いいもの拾ったんだ。見せてあげようか？
YES	マリオン	うーん、どうしようかな。リンナが焦らせって言ってたし。
NO	マリオン	見たくないの？　そっか、寂しいな……

「お姫様」

発生、制限条件	7章～(※2)(※6)	
問い	マリオン	お姫様って、なんだかいいね。ボクもやってみたい。
YES	ソニア	ふふっ、うちの子になれば、お姫様になれるわよ？
	マリオン	本当に？　それじゃあ、ソニアの妹になろうかな……
	リンナ	わ、私もお邪魔してよいですか？　かわいい妹たちに囲まれたい……
NO	リンナ	大丈夫、ユーマにとってはみんなお姫様なんですよ。ねえ？

「瞑想」

発生、制限条件	6章～(※2)(※3)	
問い	マリオン	レスティの瞑想、カッコイイ。様になってるよね。
YES	リンナ	いえいえ、あれはああ見えて、居眠りしてるだけなんですよ。
	レスティ	リンナ……聞こえているぞ。適当なことを言うな。
NO	レスティ	私の冥想など、普通だろう。バロウズ殿の冥想に比べればな。
	ソニア	団長、すごい気迫なのよ。顔が怖いのが原因だけどね……

「少年たち」

発生、制限条件	8章～(※3)(※6)	
問い	マリオン	いつも思うけど、ラップルはプリムラのことが好きなのかな？
YES	アグナム	あの年頃はな、好きな子に素直になれねえんだよ。
	ユーマ	アグナムもそんな感じがするね。あ、ごめん……
NO	マリオン	ラップルはいじわるなんだね。ボクがプリムラを守らないと！
	ユーマ	ご、誤解だよ、マリオン。いじわるってわけじゃ……

リンナ Rinnna

雑談

「花勘定」

発生、制限条件	(※6)
リンナ	1つ……2つ……3つ。うふ、うふふふふ……
	こんなにたくさんですかー。いやはや、楽しみですねぇ。
キリカ	どうしましょう、リンナがまた良からぬことを。
ユーマ	……花を数えてるだけなのに、どうしてあんなに怖いんだろう。

「唯一の文化系」

発生、制限条件	(※2)(※3)(※6)
リンナ	ううう、まだ走るのですかぁ……
	私って、文学女子なんです！　忘れないでほしいですよ～。
アグナム	俺も、文学男子なんだぜ……？　肉体労働向きじゃねえんだ……
ソニア	冗談っぽく聞こえるけど、意外とそうなのよね……

「侍女の務め」

発生、制限条件	4章～(※6)
リンナ	キリカ様、疲れてません？　ちょっと休みませんか？
キリカ	ええ、まだ大丈夫です。気づかいありがとう、リンナ。
リンナ	えー！　私はもう限界ですぅ。おぶってくれません？
キリカ	……さすがリンナですね。

「晩酌の誘い」

発生、制限条件	5章～(※6)
リンナ	お姉さん決めました！　ユーマ！　私、今夜はとことん飲みます！
ユーマ	……どうして僕に言うのかな。
リンナ	それはもちろん、付き合ってもらうからですけど。
ユーマ	またジュースで酔っぱらうの？　キリカに怒られるよ？
リンナ	大丈夫……って、キリカ様!?　あう！　耳！　耳は痛いですぅ！

「妹の秘密」

発生、制限条件	6章～(※3)(※6)
リンナ	レスティ様、ちょっとよいですか？
レスティ	む、どうしたリンナ。なにかあったのか？
リンナ	じつはこのようなモノを仕入れておりまして……
レスティ	こ、これは……キリカの……貴様、これをどこで！
	仕方ない、私が預かっておこう。……金をとるのか？　いくらだ。

「お勉強」

発生、制限条件	7章～(※2)(※3)(※6)
リンナ	そういうことなんですよ～。マリオンは物覚えが良いですね。
マリオン	リンナはとっても物知りだね。さすが学者さんだよ。
アグナム	……あいつ、いつから学者になったんだ？
ソニア	リンナ、あんまり変なこと教えちゃダメよ！
リンナ	み、みんなひどいですっ！

「虫刺され」

発生、制限条件	7章～(※3)(※6)
リンナ	く、この虫……また私を狙って！　させません、させませんよ！
アグナム	うおっ!?　あぶね！　むやみに魔法を使うなっての！
リンナ	ちぃ。仕留め損ねましたか……

返答

「本能」

発生、制限条件	3章～(※2)(※6)	
問い	リンナ	くんくん……なんか、お宝の匂いがしません？
		もしあったら、儲けモノです！　さあ、手分けして探しましょう！
YES	リンナ	ユーマ！　あなたはあちらを。アグナム、そこ見落とさないで！
	ソニア	リンナ……なんだか別人ね。いつもあの調子なら助かるのに。
NO	リンナ	なにを言ってるのですか！　手伝わないと、ご飯ぬきですよ！

「お調子者」

発生、制限条件	4章～(※6)	
問い	リンナ	あのー。お花が心配なので、1度、街に戻りたいんですが……
YES	リンナ	ホントにもう、うちの子がご迷惑おかけしますぅ。
	キリカ	すみません、リンナがご迷惑おかけします。
NO	リンナ	あらー！　花より私ですか？　仕方ないですね～。
	ユーマ	いや……誰もそんなこと言ってないんだけどなあ……

「あまのじゃく」

発生、制限条件	6章～(※6)	
問い	リンナ	うふふ、美味しいですぅ。これ、食べますか～？
YES	リンナ	はぁい、素直でいい子ですね。それじゃ……あ～ん、ですよ？
	ユーマ	い、いや、いいよ。自分で食べるから……
NO	リンナ	そんなこと言わずに！　ほら、我慢できないでしょう？
	キリカ	いらないと言っているのに、もう……おいしいですけど……

「気が弱い」

発生、制限条件	5章～(※2)(※6)	
問い	リンナ	ユーマは相変わらず気が弱いですよねえ。
YES	ユーマ	そ、そうかな……？
	ソニア	そんなことないわよ。ユーマはずいぶん強くなったわ。
NO	ユーマ	そんなことないって！
	リンナ	お？　強気な反論。ユーマくん、成長したようですねぇ～？

「ライバル」

発生、制限条件	3章～	
問い	リンナ	あの～、リーゼロッテの依頼、受けていますかぁ？
YES	リンナ	あの娘、なんだかライバルな気がするのです……！
	ユーマ	そうかなあ……向こうは、そんな風に思ってなさそうだよ？

NO	リンナ	あら、そうなんですかぁ。では私のお花を買ってください!
	キリカ	リンナ。意味もなく張り合うのはやめてください。

「キャンプ」

発生、制限条件	3章〜(※2)(※6)	
問い	リンナ	ねえねえ、キャンプで休みましょうよぉ。
YES	リンナ	ふふっ、それじゃあお姉さんと、親密なお話、しましょうね〜?
	ユーマ	話すのはいいんだけど……そんなにくっつかれると……
NO	リンナ	どういうことですか! 休ませないつもりですか!
	ソニア	誰もそんなこと言ってないわよ。もう少しだけがんばって!

「蝶々」

発生、制限条件	7章〜(※3)(※6)	
問い	リンナ	あ、キリカ様がつけてる蝶々、元気がないみたいですね?
YES	レスティ	なに……? すまない、キリカ。もっと早く気付くべきだった。
	リンナ	あの、レスティ様? 冗談なんですけど……
NO	ユーマ	……その蝶々ってリボンだよね?
	キリカ	さあ、どうでしょうか? うふふ。

「魔力」

発生、制限条件	5章〜(※5)(※6)	
問い	リンナ	ふっふっふ、ついに私の魔力を披露するときが来ましたね?
YES	リンナ	いきますよ、えいっ!
	キリカ	あっ……涼しい風ですね。もう少し弱めてもらえますか?
NO	リンナ	必要ないですと!? 後悔しても知りませんよ!?

「お風呂」

発生、制限条件	7章〜(※3)(※6)	
問い	リンナ	うーん、お風呂に入りたいですねぇ。
YES	キリカ	リンナは洗髪が大変ですからね。また、私がお手伝いしましょう。
	リンナ	キリカ様……! リンナは幸せものですぅ!
NO	リンナ	お風呂が嫌いって……あなた、それでも人間ですか!?
	アグナム	う、うるせーな! 苦手なんだよ!

「眠い」

発生、制限条件	8章〜(※3)(※6)	
問い	リンナ	ふあぁ……眠いです。皆さん、元気ですねぇ。
YES	アグナム	……ったく、気合いが足りねえな! ついてこい!
	リンナ	ひぃ〜、暑苦しい〜!
NO	マリオン	うーん……ボクも、すこし眠いんだ……
	キリカ	マリオン? ここで寝てはいけませんよ?

Rinna

※1:2章・プリムラ救出後、王からの呼び出しイベント後
※2:6章・ソニア離脱中は発生しない
※3:7章・アグナムとレスティ離脱中は発生しない
※4:8章・竜装変化できない間は発生しない
※5:霊峰グランシエル、ロゴス氷結遺跡では発生しない
※6:下記の展開のときは発生しない。2章・プリムラ行方不明からフレアドラゴンを倒すまで。2章・B.A.N.D解禁からマルガに戻るまで。3章・クラヴァール平原到着からベアトリス戦後まで。4章・エト戦後からヨアヒム&マリオン戦後まで。4章・ゼスト戦後から4章終了まで。7章・エクセラを助けにいくイベント後から、エクセラをマルガに運び込むイベントまで。7章・ガラル城塞跡突入から7章終了まで。

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

collection of visual materials

2015年5月8日　初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦
副編集長	藤野豊
生産管理局	森村利佐
印刷	大日本印刷株式会社
発行	株式会社KADOKAWA・DWANGO 〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア 電話0570-060-555（ナビダイヤル） http://info.kadokawadwango.co.jp/
発売元	株式会社KADOKAWA 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/

STAFF

編集	黒谷慶太
執筆	サデスパー堀野
編集協力	竹之内大輔（株式会社レッカ社）　山崎香弥
制作協力	浜野耀平
カバーイラスト	Tony
装丁・デザイン	石川明子
協力	株式会社セガゲームス 株式会社フライトユニット

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンタープレイン カスタマーサポート

電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733009-2
C0076
Printed in JAPAN

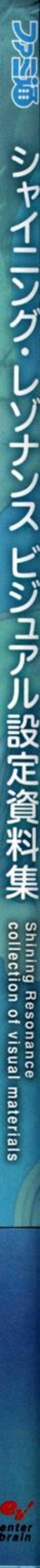
Emotions

Shining Resonance Emotions

Emotions

Shining Resonance Emotions

Shining Resonance

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

collection of visual materials

ファミ通責任編集

ファミ通

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

Shining Resonance
collection of visual materials

enterbrain

ファミ通

シャイニング・レゾナンス ビジュアル設定資料集

Shining Resonance
collection of visual materials

enter brain